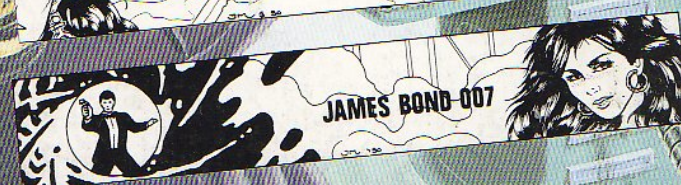
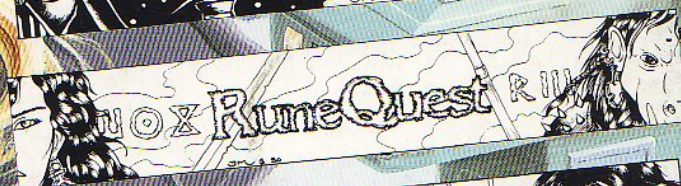
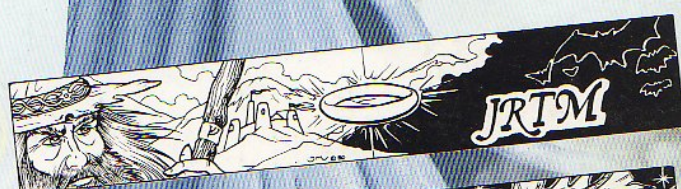
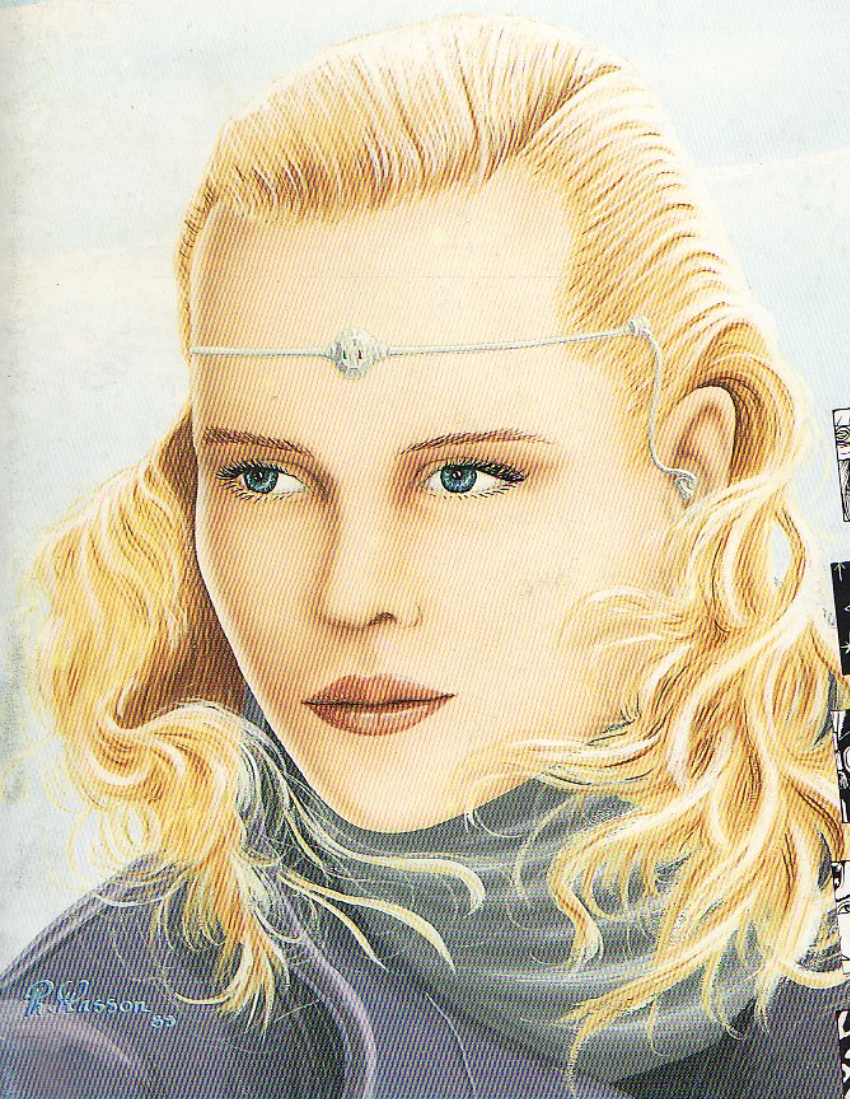


Avalon



AVALON 1 - Décembre 1990 - 30 F.

Directeur de
la publication
Olivier Vidal

Rédacteur en chef
Jean-Michel Ringuet

Conseil de rédaction
Valérie Laproye
Nicolas Monrepos
Frédéric Pourcel
Jean-Michel Ringuet
Alexandre Sainte-Marie
Franck Vidal

Illustrations
Jean-Marc Emy
Philippe Masson
Jean-Michel Ringuet
Catherine Urbiet

Couverture
Philippe Masson

Maquette
Saisie
Mireille Giofferi

Relecture
Corrections
Mireille Giofferi
Frédéric Pourcel

Montage
Impression
Print Système
rue de bégles
33800 Bordeaux
Tel 56 91 58 14

Flashage Atari
Cephoto
rue Frederic Sevene
33000 Talence

Edition
Distribution
Avalon Editions
32 rue Arnaud Miqueu
33000 Bordeaux
Tel 56 81 42 75

Numéro de
Commission Paritaire
en cours

Dépot légal
4^e trimestre 1990

Edito

A l'heure actuelle, éditer un nouveau magazine consacré aux jeux de rôle peut paraître une gageure, mais si nous avons décidé de nous lancer dans cette aventure c'est parce-que nous avons une idée précise de ce que doit être un tel magazine. Nous voulions un journal fait par des joueurs pour des joueurs, qui ne s'embarrasserait pas de critiques, de discussions, de potins mais qui irait à l'essentiel de ce qui est notre passion, c'est-à-dire des scénarios, des aides de jeu et des suppléments pour tous les jeux de rôle que vous pratiquez, de l'Appel de Cthulhu à Cyberpunk, de JRTM à Star Wars, en passant par les oubliés comme les trois mousquetaires ou la Compagnie des Glaces.

Voilà, vous avez maintenant en main le fruit de notre travail, le numéro un d'Avalon, et nous souhaitons qu'il soit pour vous, comme nous l'avons voulu, le complément idéal de toutes vos parties.

Bon jeu !

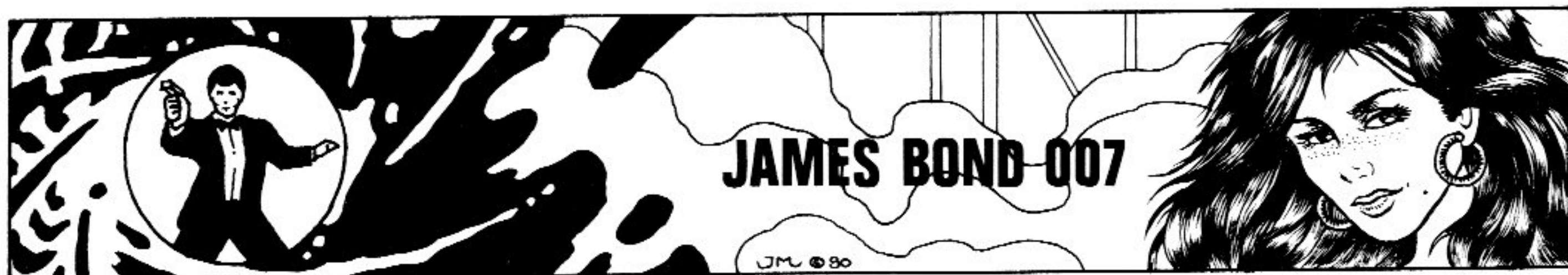
Jean-Michel Ringuet

Sommaire

Nicolas Monrepos Jean-Michel Ringuet	Agents de Choc Scénario James Bond	p 4
Jean-Michel Ringuet Philippe Masson	Les Morokanths Aide de jeu Runequest	p 16
Valérie Laproye Alexandre Sainte Marie Catherine Urbiet	Un havre de paix Scénario AD&D	p 20
Frédéric Pourcel Jean-Michel Ringuet	1409, l'année terrible Aide de jeu JRTM	p 28
Frédéric Pourcel Jean-Michel Ringuet	La dernière tour Scénario JRTM	p 32
Jean-Michel-Ringuet Jean-Marc Emy	Providence Aide de jeu Star Wars	p 46

Avalon N°1, Décembre 1990. Publié par Avalon Editions, 32 rue Arnaud Miqueu 33000 Bordeaux. Tel 56 81 42 75. Périodicité mensuelle. Ce numéro a été entièrement réalisé sur une **station PAO Atari**. A propos des jeux cités en référence dans nos articles: James Bond est un jeu Victory Games édité sous licence par Jeux Descartes, Runequest est un jeu Avalon Hill édité sous licence par Oriflam, AD&D est édité par TSR, JRTM est un jeu ICE édité sous licence par Hexagonal, Star Wars est un jeu West End Games édité sous licence par Jeux Descartes.

Remerciements: Bruno Auberthier, Christophe Estival et Lionel Horellou sans qui ce magazine n'aurait pu être conçu. Micro Faculté Diffusion (département informatique Crazy-Eddie) et en particulier Jean-François et Philippe pour leur professionnalisme. Laurent & Didi, Franck Pujos, Pascal Ribault et Jean-Pierre Vendredi pour leur soutien et amitié.



Agents de Choc

Texte de Nicolas Monrepos, illustrations de Jean-Michel Ringuet

Ce scénario de James Bond 007 est normalement conçu pour une équipe de deux agents. Il peut être facilement jouable pour un double zéro et une recrue; dans les autres cas il vous faudra soit augmenter les caractéristiques et les compétences des PNJ ou leur nombre, soit au contraire essayer de gommer certaines difficultés pour rendre la tâche plus facile à des personnages inexpérimentés. Enfin, avec un minimum d'adaptation vous pourrez le jouer avec Top Secret ou un autre jeu de même thème.



INTRODUCTION

Au coeur des alpes françaises, 6 mars 1989, par une matinée ensoleillée...

A haute altitude, un avion fend l'azur d'un ciel sans nuage. Les personnages se jettent dans les airs à quelques centaines de mètres au-dessus des sommets enneigés. Quelques secondes plus tard, leur parachute, du même bleu très clair que leur combinaison moulante et isothermique, s'ouvre au-dessus de leur tête, ralentissant ainsi leur descente vers les pics et les glaciers.

Au sol, dans la petite forteresse de pierre, les gardes vêtus de noir ne semblent pas avoir remarqué ces étranges oiseaux, ni-même l'avion qui les transportait.

Cette petite simulation organisée par le MI6 a pour but d'entraîner ses agents à opérer en montagne, le scénario en est simple: libérer le professeur Z, enfermé et surveillé dans la forteresse et le ramener à l'hélicoptère qui attend 2 km plus bas, sans se faire tuer. Pour les aider dans cette mission un matériel de haut niveau leur a été fourni:

- 1 parachute dorsal (couleur bleu pâle)
- 1 parachute ventral (couleur blanche)
- 1 combinaison isotherme (couleur bleu pâle)

- 1 arme de poing chargée de capsules de peinture rouge, à la détonation étouffée.
- 1 grenade fumigène.
- du matériel d'escalade (peu encombrant)
- 1 couteau "prestidigitateur" à lame rétractable
- 1 surf des neiges de taille réduite (80 cm)

La simulation est divisée en deux phases: l'attaque de la forteresse (discrète de préférence) et la poursuite jusqu'à l'hélicoptère. Les gardes tués pendant l'attaque sont "ressuscités" pour la poursuite.

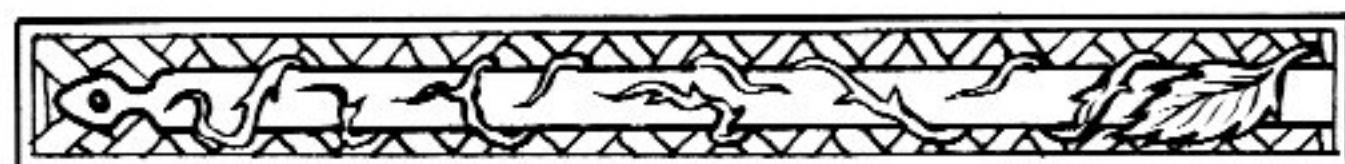
La poursuite

Une fois qu'ils ont récupéré le professeur, les personnages pourront utiliser leur surf ou le matériel des gardes, Z fera ce que les PJ lui diront de faire. Dans la mesure où ils doivent se relever et prendre leur matériel les gardes débutent la poursuite à longue distance derrière les personnages.

Un personnage qui n'a pas le champ d'expérience ski se voit pénalisé d'un malus de -3 sur ses jets d'Agilité.

L'hélicoptère se trouve à 2 km en contrebas de la forteresse (à environ 20 tours de poursuite). A chaque tour le personnage tire sur la table ci-dessous (1D10) pour voir comment se déroule la poursuite.

- | | |
|-----|--|
| 1-4 | Aucun obstacle en vue: poursuite normale |
| 5 | Le personnage peut tenter de sauter une énorme bosse afin de semer ses poursuivants en faisant une cascade (FD de sécurité 4). |
| 6 | Le personnage peut traverser un bosquet de sapins en modifiant légèrement sa trajectoire afin de semer ses poursuivants (FD de sécurité 4) |
| 7 | Un mur de neige de 5 m de haut se trouve sur la trajectoire du personnage, il peut soit tenter de l'éviter (virage serré FD de sécurité 4), soit le sauter et ainsi atterrir 5 m plus bas (cascade FD de sécurité 3). |
| 8-9 | La trajectoire du personnage débouche sur un ravin. Il peut, soit tenter de l'éviter (virage serré Fd de sécurité 4), soit sauter dedans afin de terminer la balade en parachute (le personnage peut atteindre l'hélicoptère sans autres problèmes s'il réussit un jet de parachutisme (agilité, à -3 si le PJ n'a pas le champ d'expérience). Si le jet est raté, la poursuite continue lorsque le personnage atteint le sol (mais ses poursuivants sont à distance extrême). |
| 10 | Autre obstacle au choix du MJ. |



Si les personnages atteignent l'hélicoptère "vivants" avec le professeur Z sain et sauf, ils ont réussi leur mission (et peuvent gagner 1 ou 2 points d'héroïsme suivant les performances accomplies). Les personnages regagnent de toute façon Londres quelques jours plus tard.

BRIEFING

Regent's Park, Londres, 9 mars 1989, par une fin de journée pluvieuse.

"C'est très urgent, M vous attend dans son bureau dans moins d'une demi-heure" avait précisé la secrétaire respective de chaque personnage au téléphone, et c'est la raison pour laquelle ils ont filé sans plus attendre au vieux bâtiment de l'Universal Import/Export à Regent's Park. Accueillis par une Miss Moneypenny radieuse par une si morne fin d'après-midi londonienne, les personnages n'ont malheureusement pas pu profiter bien longtemps des sourires de la charmante secrétaire, car vite interrompus par la voix sévère du vieil amiral Messervy (alias M) dans le communicateur. "Faites entrer ces messieurs (-dames) dans mon bureau sans plus attendre, je suis pressé, Miss Moneypenny".

C'est après les avoir accueilli et fait confortablement asseoir que M s'adresse aux personnages sur un ton grave: "vous devez certainement vous souvenir du Docteur Oliekan, ce savant hollandais qui a récemment fait scandale en affirmant avoir conçu une arme tactique révolutionnaire..." M accompagne ses paroles en actionnant un bouton poussoir situé sur le côté de son bureau massif, sur un écran immaculé vient s'afficher la silhouette d'un homme de grande taille à la carrure imposante et vêtu d'une blouse blanche, dont le visage figé pourrait paraître inexpressif si une intense lueur de cruauté n'éclaircissait son regard d'un noir de jais.

Une seconde pression sur un bouton situé non loin du premier permet à M d'exposer aux personnages un agrandissement du visage du savant:

le crâne entièrement dénudé, les sourcils fins, la lèvre inférieure tombante et la mâchoire étrangement carrée du sinistre individu prennent une dimension démesurée.

M reprend: "après ses déclarations, que nous considérons au départ comme une sinistre plaisanterie, nous avons tout de même pris la précaution de le faire surveiller par 1105, une de nos recrues: Jack Peters, c'est son nom, ou plutôt c'était son nom; il a été retrouvé mort il y a trois jours dans sa chambre d'hôtel, un stylet dans le coeur... Tout porte à croire que Oliekan avait dit vrai, et que cer-

taines personnes ont pris l'affaire très au sérieux, nous pensons notamment à nos voisins de l'Est. Nous savons que la CIA a mobilisé un agent récemment, qui doit déjà se trouver sur le terrain. Une coopération entre nos deux pays semble préférable, mais si une telle arme existe, elle sera tout aussi dangereuse dans les mains des américains. Je vous demande donc de voir ce qu'il en est vraiment et de détruire si possible cette arme, si jamais elle existe. Oliekan se trouve actuellement à Rio de Janeiro, où d'après le dernier rapport de 1105, il devrait avoir une propriété. Je vous ferai parvenir ce rapport que vous aurez tout le temps de consulter avant votre arrivée au Brésil. Du matériel vous attend au Service Q. Monneypenny vous remettra vos billets d'avion ainsi que des réservations pour vos chambres au Caesar Park.

Bonne chance et soyez prudents, nous avons déjà perdu un homme dans cette affaire, je ne tiens pas à renouveler l'intégralité du service."

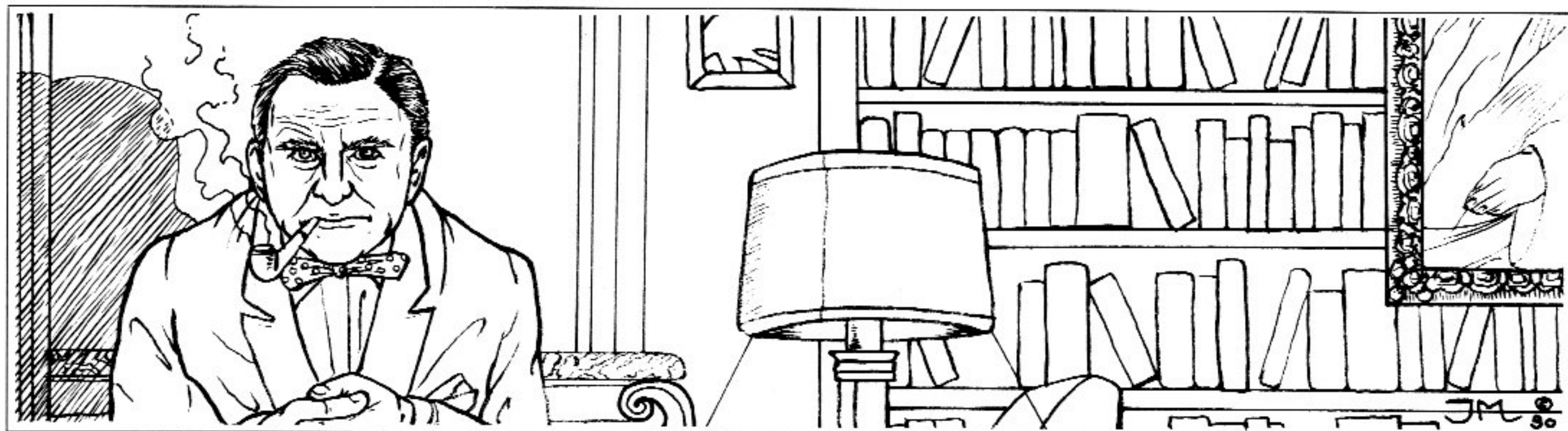
M raccompagnera les personnages jusque derrière la porte capitonnée donnant accès au "sas" d'entrée de son bureau.

Les billets d'avion sont réservés pour 20 h 31. (dans 2 heures).

MATERIEL

Les personnages sont accueillis à la section Q par Walter Cobbett qui après leur avoir remis un équipement de base, se dirigera vers un meuble à tiroir dont il extraira des objets cylindriques en métal de la taille d'un gros havane (1 pour chaque PJ).

"Voici des mini-respirateurs de type Haley 603, il suffit de mordre le cylindre en son centre pour déclencher l'arrivée d'oxygène, son autonomie est de 6 minutes, sa forme permet une dissimulation discrète, mais venez par là que je vous présente le petit bijou que j'ai préparé à votre intention". Cobbett se dirige alors vers une bâche qui semble recouvrir un véhicule bas, de forme fuselée, soulève la toile plastique et découvre une superbe porsche 928S aux vitres teintées, de couleur banche. "Nous avons quelque peu modifié ce véhicule, à l'origine déjà très performant, afin de vous aider dans votre mission. Soyez très attentifs car la moindre erreur, vous le verrez, pourrait s'avérer fatale pour vous..." Cobbett donne un grand coup de pied sur l'aile du véhicule: "nous avons blindé la carrosserie qui peut essuyer le tir d'armes automatiques, de plus les quatre pneus sont anti-crevaisson". Cobbett ouvre la porte du véhicule, s'assoit sur le siège conducteur et appuie sur l'allume-cigare: "ce simple geste suffit à desamorcer le système de sécurité, un geste simple en effet,



mais qui sauve la vie, vous en conviendrez: si l'allume-cigare n'est pas enfoncé, 15 secondes après l'ouverture de la porte, la voiture et ses occupants seront réduits en miettes grâce à la charge de plastique dissimulée derrière le tableau de bord...". Puis il reprend en indiquant deux boutons situés sur le côté du tableau de bord: "le premier bouton déclenche un éjecteur de fumée qui vous permettra de semer facilement vos poursuivants; si cela ne suffisait pas, le second bouton vous permet de larguer une des quatre mines comprises dans une soute dissimulée en-dessous de la voiture..." Cobbett ressort ensuite de la voiture en admirant son oeuvre "j'espère avoir été clair, je ne voudrais pas vous retenir plus longtemps, bonne chance et prenez soin du bijou..."

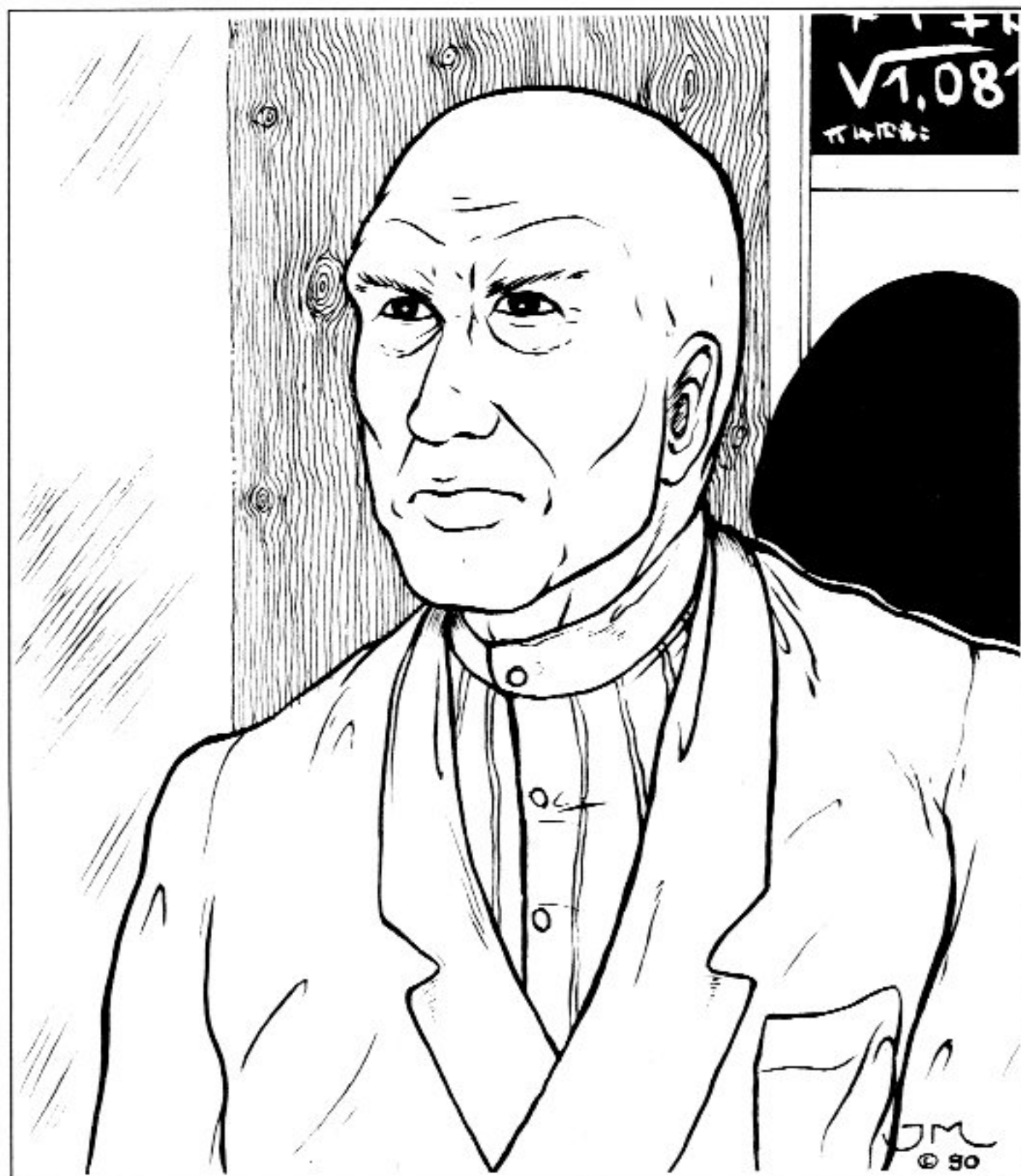
PORSCHE 928S (modifiée)

PM +2 LR 3 CROIS 165 MAX 245 AUT 600 FOR 3 STR 4,5

- Pneus antirevaison (4)
- Blindage de niveau II
- Protection aux explosifs (dommages de zone L)
- Ejecteur de fumée
- Soute à mines (4 mines dégâts de zone K)

Le MI6 a mis de nombreux moyens en oeuvre afin que le véhicule suive les PJ avec le minimum de délais possible. Si par hasard l'un des personnages possède un véhicule plus efficace que celui-ci, le service Q pourra le livrer à la place ; quoiqu'il en soit, un seul véhicule modifié pourra suivre les personnages dans leur voyage.

Quelques dizaines de minutes plus tard, les personnages s'envolent vers Rio de Janeiro...



L'HISTOIRE

Oliekan a bien mis au point une arme tactique hors du commun. Le savant a en effet élaboré un explosif surpuissant: l'ADES I, 10 millions de fois plus puissant que le TNT. Deux kg de cette substance auraient suffi à l'époque pour détruire Hiroshima. Facile d'emploi (même principe qu'une vulgaire charge de plastique), l'avantage de ce produit est de permettre la conception de bombes de taille réduite possédant un immense pouvoir destructeur...

Le savant s'est tout de suite vanté de sa grande découverte dans le milieu scientifique et la nouvelle est assez rapidement arrivée aux oreilles des différents grands réseaux de services de renseignement. Elle fut prise plus ou moins au sérieux, mais le premier à vraiment s'intéresser à l'affaire fut un certain Greg Van Shubert, un industriel milliardaire d'origine allemande, qui proposa au savant la somme de 900 000 livres sterling contre l'ADES I. Oliekan accepta sans délai et signa le contrat avec l'industriel qui fit surveiller et protéger le savant en attendant que celui-ci mette la touche finale à son produit. Ce dernier se trouve actuellement à Rio de Janeiro, dans sa résidence secondaire en compagnie de Don Westinfield, l'homme de main de Van Shubert, chargé de sa surveillance (c'est lui qui a éliminé 1105, trop curieux à son goût), jusqu'à la transaction. Elle devrait avoir lieu à Rotterdam dans quelques jours si tout se passe bien. La CIA a mobilisé un agent de valeur: Kate Stevenson, une jeune femme qui a maintes fois prouvé son efficacité dans ce genre d'affaires. L'Est, qui ne pouvait rester insensible à cet événement a mis sur le coup Ivan-Sureyov Sovskaïa, un redoutable agent du KGB...

LE DOSSIER OLIEKAN

Nom: Oliekan Thomas
Age: 47 ans
Poids: 85 kg environ
Taille: 1.80 m environ

Description: yeux noirs. Absence de cheveux sur le crâne. Visage carré et ingrat, sourcils fins. Vêtu sous l'oreille droite. Lèvre inférieure épaisse et tombante, généralement vêtu de blanc.

Background: fils d'un couple néerlandais, la personne a brillamment réussi ses études à l'université d'Amsterdam dans la section chimie. Oliekan a travaillé dans de nombreux laboratoires privés avant d'ouvrir sa propre affaire en 1969 à Rotterdam (laboratoire de produits pharmaceutiques notamment). Malgré ses hautes qualifications, le savant n'avait pas, jusqu'ici, fait de découvertes véritablement intéressantes.

Commentaires: Oliekan semble avoir peu d'amis (les rares privilégiés semblent être des industriels américains installés au Brésil, qu'il rencontre régulièrement au Jockey Club de Rio de Janeiro). Il parle rarement, sur un ton calme et monocorde. Il possède outre son laboratoire et son appartement à Rotterdam, une résidence secondaire sur une petite île au large de la Costa Verde (90 km au sud-ouest du centre de Rio). Oliekan aurait fait il y a un an l'acquisition d'un couple de guépards africains (Commentaires de Jack Peters).

ESCAPADE BRESILIENNE

Rio de Janeiro, Brésil, 10 mars 1989, 7h 03 du matin.

L'avion des personnages se pose sur l'aéroport international de Rio de Janeiro, il fait jour (depuis peu de temps), il fait un temps magnifique (bien que le mois de mars soit généralement pluvieux dans cette région), et la température extérieure est de 22 °C (dans la journée la température monte facilement jusqu'à 30°). Le matériel des personnages est directement envoyé à l'hôtel dans un colis postal, la porsche est disponible le soir même (à 19h 30) à l'aéroport.

Tous les renseignements utiles sur Rio se trouvent à la page 144 des règles. La station MI6 à Rio se trouve dans l'arrière boutique d'un grand magasin de souvenirs, le responsable se nomme Steve Murray (une recrue, d'une trentaine d'années, implantée ici depuis deux ans). Il est épaulé par Cécilia Perera, une jeune brésilienne peu compétente, mais fort jolie, qui connaît la ville comme sa poche (les personnages pourront facilement lui trouver une utilité). Ils pourront fournir aux PJ des armes de poing et le matériel de base dont ils pourraient avoir besoin.

A leur arrivée à l'hôtel, une charmante réceptionniste remettra à l'un des PJ (déterminé aléatoirement), le message que l'on a remis pour lui à l'une de ses collègues. Le message, inscrit sur un papier cartonné enfermé dans une enveloppe à entête de l'hôtel dit ceci: "chambre 112, frappez trois fois". Il y a fort à parier que le personnage ira tôt ou tard se présenter devant ladite chambre...

La porte 112 s'ouvre sur une superbe suite (dans le même style que celles des personnages) partiellement masquée par une séduisante jeune femme brune au peignoir de bain blanc, sortant visiblement de sa douche. Après avoir refermé la porte derrière le personnage, elle se présentera comme étant Kate Stevenson, des services secrets américains.

Cette rencontre a pour but la mise en relation des deux services, afin que les PJ et la jeune femme coordonnent leurs actions (le MJ ne doit pas oublier que si elle est prête à coopérer avec les personnages tout au long de sa mission, elle tentera, quoi qu'il arrive, de s'emparer du produit ou d'un chantillon).

Kate ne sait pas encore grand chose, sinon qu'Oliekan se rend seul chaque jour aux environs de 18 heures au Jockey Club et qu'une réception aura lieu dans sa propriété (dont elle ne connaît pas exactement l'emplacement), en l'honneur de 22^e anniversaire de sa nièce Else. Il en est le tuteur (depuis 1978, date de la disparition du frère du savant et de sa femme dans un accident de voiture). C'est tout ce qu'elle pourra apprendre aux personnages dans l'immédiat.

Ce que Kate ne sait pas, c'est que Ivan-Sureyov Sovskaïa (l'agent du KGB), a placé deux micros (très bien dissimulés, si quelqu'un fouille, il devra réussir un jet de Perception FD 2), qui lui permette d'écouter et d'enregistrer la discussion. Il apprendra ainsi la quasi totalité de ce que savent les personnages...

LE JOCKEY CLUB

Il se trouve au sud de la ville, à 500 m environ en retrait de la façade de "Leblon Beach", et donne accès au célèbre jardin botanique (à son entrée ouest).

Oliekan arrive effectivement seul au Jockey Club. Il se rend en bateau jusqu'à la Costa Verde (à 70 km au sud



du centre de RIO), puis prend sa voiture pour venir au club (une cadillac Seville). Il va ensuite prendre un verre au bar avec ses quelques amis (des industriels américains) avec lesquels il discute et joue parfois aux cartes (pour des parties sans gains). Il fréquente le bar proche du terrain de polo (sport qu'il apprécie mais qu'il ne pratique pas). Ses visites durent généralement entre deux et trois heures. Au retour il utilise aussi sa voiture pour rejoindre son Glastron Carlson Scimitar avec lequel il parcourt les 18 km qui séparent l'île où il a fait construire sa propriété.

Si les personnages surveillent Oliekan lorsqu'il est dans le bar, ils ne remarqueront rien de particulier, mais s'ils réussissent un jet de Perception FD 4, ils se rendront compte qu'un homme assis dans un coin de la salle semble, lui aussi, observer le hollandais (il s'agit d'Ivan-Sureyov Sovskaïa qui a suivi la même piste que les personnages).

Oliekan sera suivi jusqu'à 1 km de sa propriété par Sovskaïa (qui utilise lui aussi un Glastron Carlson Scimitar). Si les personnages font de même, il les filera ensuite afin de connaître leur adresse (et de se renseigner sur eux plus tard s'il ne les a pas reconnus). Si les PJ tentent de le rattraper, il prendra momentanément la fuite...

LA PROPRIETE D'OLIEKAN

Le savant possède une petite île sur laquelle il a fait construire une grande maison, dont le style est un mélange d'architecture coloniale et moderne allié avec goût. C'est là qu'aura lieu la réception le 11 mars.



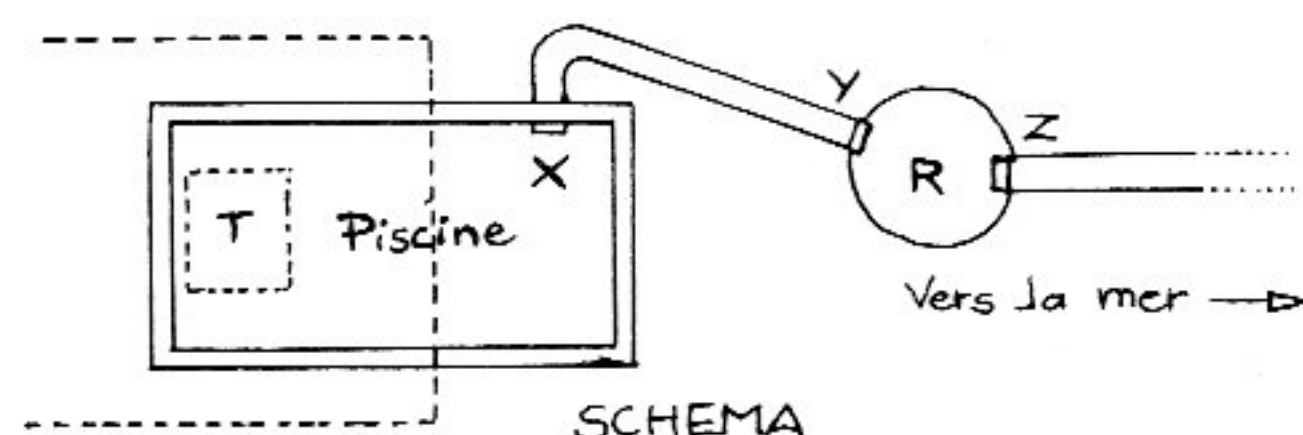
Les deux guépards d'Oliekan se promènent librement sur la propriété et attaquent à vue tout étranger (sauf si leur maître leur ordonne de ne pas le faire). Silver II (mâle) se trouve généralement dans le parc tandis qu'Olinka (femelle) affectionne plus particulièrement le hall du 1^{er} étage. Les deux animaux sont habitués à la présence d'Else et de Westonfield qui sont quasiment hors de danger.

Un échantillon du produit se trouve dans le laboratoire (Oliekan y étudie un dernier point de dosage), le reste se trouve dans son laboratoire de Rotterdam.

Dans le bureau, les personnages pourront trouver les moniteurs permettant de visualiser les images prises par les caméras (infrarouges), un calibre .45 dans le tiroir du haut du bureau de chêne, un horaire d'avions en partance pour Londres (dont l'horaire 11h 32 est souligné) et un agenda de qualité où l'on peut lire sur les dernières pages:

7 mars Arrivée pour Rio	10 mars	13 mars 19h50 → Rendez-vous Eupromast
8 mars	11 mars Réception 18h45	14 mars
9 mars Arrivée Else aéroport	12 mars départ pour Rotterdam	15 mars départ Rio

ne dont 4 grandes plaques d'acier de 3 mètres de haut (situées contre le rebord, à l'intérieur), empêchent toute possibilité de sortir de l'eau.



Quelques secondes plus tard, l'ouverture successive des portes circulaires X et Y (sur le plan) permet aux trois (petits) requins blancs de sortir du bassin R pour rejoindre la piscine et ainsi fendre sur leurs proies. Les deux ouvertures se referment après 30 secondes. Un jet d'Electronique FD 3 permet de réactionner l'ouverture, comme celle de la porte Z (qui donne accès à une galerie rejoignant le bassin à la mer).

LA RECEPTION

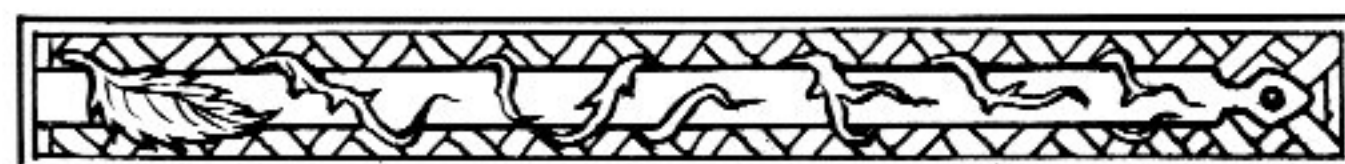
Elle commence vers 19 heures avec l'arrivée des premiers invités (pour la plupart des amis assez éloignés du savant), auxquels Oliekan présente sa nièce.

Cette jeune étudiante blonde, aux jambes interminables, semble avoir en mains tous les atouts pour réussir dans la vie: un corps élancé aux formes parfaites, une poitrine haute et généreuse, et deux immenses yeux bleux illuminant un visage aux traits fins.

Généralement pleine d'entrain, Else affiche en quasi permanence un demi-sourire coquin auquel elle doit une grande partie de son charme. Assez timide, elle parle peu mais le moindre de ses sentiments est trahi par son profond regard bleu.

Fille d'un brillant médecin rotterdamois, la jeune femme a eu une enfance heureuse au sein d'une famille néerlandaise assez aisée. Le docteur Oliekan l'a recueillie il y a quelques années lorsque ses parents revenant d'une soirée particulièrement arrosée ont trouvé la mort en percutant un semi-remorque. Bien qu'elle le trouve parfois dur

La porte d'entrée du bureau permet d'actionner un piège complexe (mais qui n'en est que plus horrible). En effet, le bouton déclenche l'ouverture d'une grande trappe (indiquée "t" sur le plan), qui provoque pour toute personne située dans son périmètre une chute de quelques mètres. Elle se termine dans la piscine du rez-de-chaussée, pisci-





et étrange, elle respecte beaucoup son oncle et a conscience du mal qu'il se donne pour elle.

La réception a lieu dans la grande salle vitrée de la partie nord de sa villa (une salle dallée de marbre aux murs de pierre nus, dans laquelle se trouvent un bar fourni en alcools de toutes sortes, et pour l'occasion un buffet très généreusement garni ainsi qu'un orchestre d'une dizaine de musiciens fort compétents).

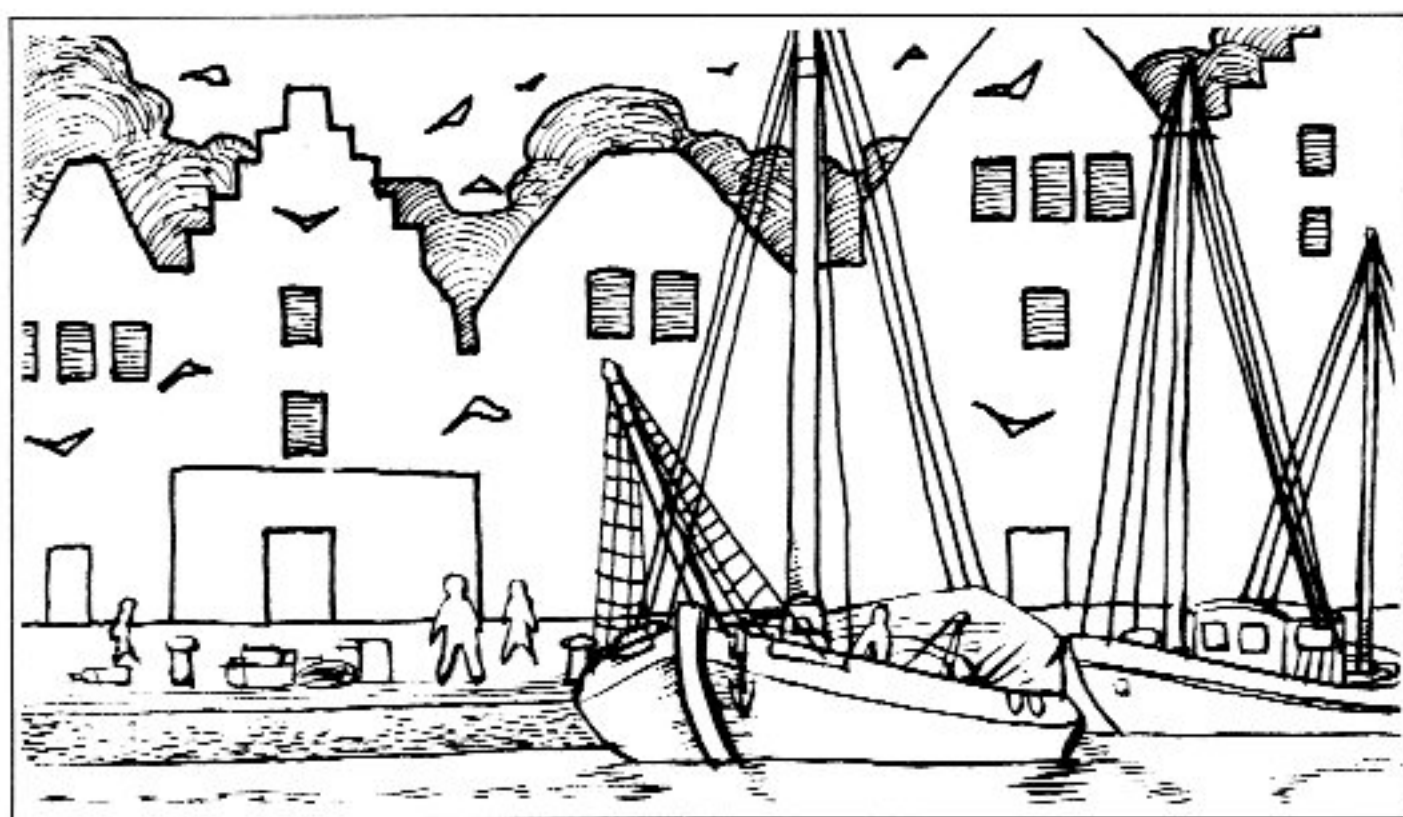
Parmi l'assemblée se trouvent principalement des industriels étrangers fort riches, installés dans les environs, ou des milliardaires connus, en vacances. Déambulant au milieu de cette faune mondaine, Sovskaïa (KGB) tente de glaner des informations sur le savant et ses connaissances. Mais un autre individu, tout aussi inquiétant, rôde lui aussi dans l'immense pièce, à l'affût du moindre détail derrière ses lunettes-miroirs...

La soirée se termine vers 3 heures du matin avec le départ des derniers invités. Certains, trop mal en point pour repartir le soir même, dormiront dans leur yacht, accosté au ponton (ils partiront le lendemain matin vers 10 h). Oliekan, lui, prendra l'avion à l'aéroport de Rio à 11h 34 pour Londres (avec sa nièce et son ange gardien: Don Westonfield).

L'avion se pose à Londres, à 4h 34, le 13 mars sous une pluie battante. Oliekan et ses deux amis patientent dans une des nombreuses salles d'attente de l'aéroport de Heathrow (à 25 km à l'ouest de la ville, jusqu'à 5h 53, heure de départ de leur avion pour Amsterdam (qui se pose dans la capitale hollandaise à 10h 30 heure locale). Dès leur arrivée dans la célèbre ville aux mille canaux, Oliekan louera une voiture pour se rendre à Rotterdam, 70 km plus au nord.

ROTTERDAM

Deuxième port mondial, Rotterdam est avec ses 800 000 habitants la seconde ville du Royaume. Située au milieu du triple delta du Rhin, de la Meuse et du Waal, c'est sans contexte la principale ville de la Hollande méridionale. Rasée en mai 1940 par les bombes allemandes, Rotterdam est une ville nouvelle, de verre et d'acier.



Un tunnel long de plus de 1 km, passant sous la Meuse permet de déboucher depuis le sud en plein centre ville, au pied de la tour Euromast haute de plus de 180 m qui offre une vue imprenable sur la ville et plus particulièrement sur l'Europoort dont les grues, les bassins et les cargos sont dominés par le nouveau radar (qui permet

aux bateaux de remonter jusqu'au port depuis la mer du nord sans le moindre danger).



L'axe principal de la ville est coolsingel qui la partage en un sillon nord-sud, on y trouve l'hôtel-de-ville, un immeuble miraculé qui, construit en 1920, n'a pas été victime des bombes. Mais le bâtiment le plus étonnant de coolsingel est sans aucun doute le bijinkorf (une succursale d'un grand magasin, énorme bloc sans fenêtre, modèle d'agencement moderne et d'éclairage artificiel).

Quelques centaines de mètres à l'ouest de coolsingel se trouve le quartier commerçant et piétonnier de lynbaan, dont la totalité des devantures de magasin (où l'on trouve de tout) ont été vouées au noir et blanc.

Tableaux, sculptures, mobiliers, faïences et objets d'art sont exposés au musée Boymano Van Beumingen, on peut notamment y admirer de nombreuses oeuvres de Rembrandt.

Hotels

Rotterdam est particulièrement bien équipé en matière d'hôtellerie, en raison des nombreux touristes qui visitent la Hollande méridionale.

- Rotterdam Hilton (Weena 10)

Luxueux et très réputé, ce grand hôtel de la chaîne internationale du même nom possède le grand confort impersonnel du palace continental. 263 chambres et suites convertibles en appartements, l'Hilton possède de nombreux restaurants dont "Le Jardin" (couvert) pour réceptions élégantes et le "Seven Seas Grill" où l'on peut déguster fruits de mer et grillades.

- Atlanta (Coolsingel Aertyan Nerstraat 4)

Cet hôtel de luxe offre une excellente vue sur le nouveau centre ville de par sa situation sur l'axe principal de la zone reconstruite. 175 chambres disponibles.

- Parkhotel (70 Westersingel)

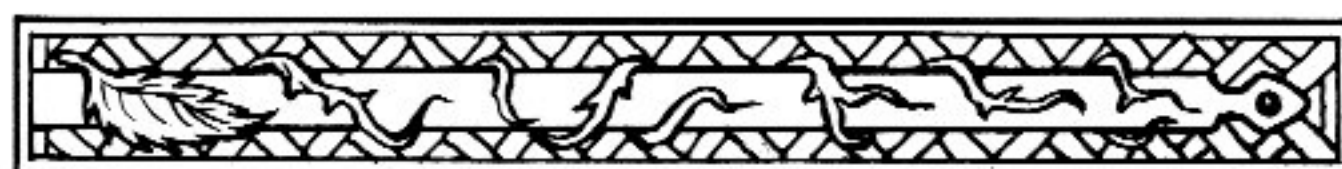
Surplombant un canal, cet hôtel bien situé proche du quartier piétonnier du Lijnbaan et de l'axe du Coolsingel, offre 110 chambres convertibles en appartements.

Restaurants

Il existe fort peu de régions des Pays-Bas où les bons restaurants soient aussi nombreux au kilomètre carré. Le seul inconvénient est qu'ils pratiquent souvent des prix élevés (mais quand on aime, on ne compte pas...).

- Old Dutch (20 Rochussenstraat)

A quelques minutes du Coolsingel, ce restaurant considéré comme le meilleur de la ville est très fréquenté par les



hommes d'affaires. Un orchestre en anime la salle principale qui ouvre, pendant les beaux jours, sur une terrasse. On peut y déguster de nombreuses spécialités hollandaises comme l'Errutensoep (une épaisse soupe aux pois servie habituellement avec des morceaux de saucisse ou de jarret de porc), le hutspot (ragoût), le maatje ("hareng nouveau", dégusté cru servi sur du pain grillé), le rodekool met rolpens (composé de chou rouge, de roulade de viande épicée et de tranches de pommes sures), le boerenkool met rrokworst (brocolis, purée de pommes de terre, saucisse fumée), le zuurkool met worst (variante hollandaise de la choucroute) ou les pannekoekin (crêpes de toutes sortes). On y terminera le repas sur des koeken en koekjes (gâteaux et pâtisseries diverses), sans oublier bien sûr les nombreux fromages de Hollande.

- Coq d'or (cs Vollenhovenstraat)

Egalement à proximité du Coolsingel, et près des quais. La spécialité de ce restaurant sont les huîtres de Zélande.

- Holbein (66 Coolsingel)

Ce restaurant, spécialisé dans la grande cuisine française, organise chaque nuit des soirées dansantes.

- Euromast

Ce restaurant tournant offre une vue panoramique depuis le sommet de la tour Euromast dominant la ville du haut de ses 180 m.

- Chalet suisse (31 Kievitslaan)

Restaurant excellent situé près d'un lac dans un cadre enchanteur.

- Windmill (sur le Broene Kruisweg)

Juste hors de la ville, on peut y déguster de la cuisine traditionnelle dans le cadre d'un vieux moulin à vent.

Monnaie: Une livre sterling vaut environ 5 florins.

Communications: Les colis postaux, les câbles et les télégrammes s'expédient au bureau de poste. Un service téléphoné permet d'envoyer des télégrammes sans bouger de chez soi.

Langues: Hollandais, Allemand, Anglais.

Deplacements: Rotterdam est relié par voie ferrée et aérienne à toutes les autres villes du pays. Le réseau d'autocar est performant.

Equipement: FD 4

Services secrets: CIA, MI6 et KGB ont des stations de niveau 1 à Amsterdam, rien à Rotterdam.

ESCAPADE HOLLANDAISE

Dès son arrivée, Oliekan se rendra dans son appartement, au 23^e et dernier étage d'une tour située au nord du centre ville (en fait tout l'étage lui appartient). Puis il ira seul travailler à son laboratoire (banlieue ouest), pour mettre la touche finale à son produit (dont il a étudié la finition sur l'échantillon emporté à Rio).

(Un homme de Van Shubert, placé dans une maison en face, surveille en permanence le laboratoire et note les entrées et les sorties et prend des clichés de chaque visiteur).

Don Westonfield viendra chercher le savant vers 19h 30, accompagné de deux voitures de grande taille et de couleur noire dans lesquelles se trouvent 2 japonais (1 conducteur plus 1 passager dans chaque voiture). Le convoi se dirigera vers le port, pour aller au rendez-vous fixé à l'Euromast à 19h 50.

DINER A L'EUROMAST

Westonfield, Oliekan et les quatre japonais arrivent devant la tour Euromast à 19h 53. A 19h 55, le laboratoire d'Oliekan explose grâce aux soins d'un artificier à la solde de Van Shubert: toute trace de l'ADES I doit être effacée.

Cinq véhicules occupés chacun par deux japonais sont répartis sur le parking afin de veiller à la sécurité des émissaires de Van Shubert.

Westonfield et Oliekan rejoignent un homme oriental semblant accompagné de deux de ses gardes du corps





(deux sumotori), s'assoient à leur table et discutent, près de la grande baie vitrée circulaire du restaurant tournant (qui domine le port et le centre ville).

Kaoru Yamata:

- Vous êtes à l'heure, j'apprécie...

Oliekan:

- Mon chauffeur s'est montré à la hauteur, dommage qu'il s'envole avec vous, il risque de me manquer...

KY - Trêve de discussions légères et inutiles, vous avez la marchandise ?

O - Vous avez certainement l'argent ?

KY - Bien sûr, 4 millions 500 000 florins se trouvent dans cette malette, le compte y est, vous pouvez vérifier.

(Le japonais fait passer sous la table un attaché case noir, qu'Oliekan récupère, met sur ses genoux, entrouvre et referme après avoir hoché la tête en signe d'approbation)

KY - Vous avez satisfait votre curiosité, j'aimerais satisfaire la mienne.

O - Voici le produit tant convoité

(Le savant tend au japonais une malette similaire du même ton sombre. L'oriental l'ouvre et contemple l'intérieur compartimenté contenant 4 cylindres métalliques et aplatis)

KY - Tout semble parfait, nous vous contacterons évidemment en cas de problème...

O - Tout se passera bien, je vous l'assure, la finition est parfaite.

KY - Je l'espère... Au revoir Mr Oliekan, ou plutôt adieu, enfin je l'espère pour vous...

(Sur ce, Oliekan se lève et entreprend de repartir chez lui, avec dans la malette assez d'explosifs pour faire sauter son immeuble, et 500 faux billets de 1000 florins dissimulant le double-fond. Le savant devrait, si tout va bien, quitter ce monde cruel environ 2 mn 30 après son départ du restaurant).

Après avoir récupéré l'explosif, Kaoru Yamata, Westonfield et ses hommes doivent repartir pour Tokyo où les attend le cerveau de l'affaire Greg Van Shubert. Pour ce faire, ils se rendront à l'aéroport d'Amsterdam (en prenant de nombreuses précautions), où un avion pour Tokyo décollera à 22h 13 (escale à New Delhi).

TOKYO

C'est dans la capitale japonaise que devrait théoriquement se terminer la mission des fidèles agents de sa majesté. L'avion parti à 22h 13 des pays-bas, s'y pose à 21h 30 le 14 mars dans la fraîcheur du soir (3°, la température tourne le jour en cette saison aux environs de 7°). Les personnages pourront être mis en contact avec le Kôan-Chosa-Kyôku (services secrets japonais dirigés par Tiger Tanaka), qui pourra leur apporter une aide matérielle importante et éventuellement une aide sur le terrain si cela s'avérait nécessaire.

(Tous les renseignements sur la ville se trouvent p 145 du livret des règles)

Si Kaoru Yamata a remarqué les personnages ou a éventuellement eu affaire à eux, il fera appel à un de ses vieux amis policiers qui a sous son contrôle une dizaine de véhicules des forces de sécurité de la ville (les policiers sont armés de Taisho et de fusils à pompes et ont les mêmes caractéristiques que les gardes). Ce dernier se fera un plaisir d'éloigner pour un bon moment (voir définitivement) les personnages de l'espace vital du

yakuza (en fait, il y a fort à parier qu'après une poursuite de très forte intensité, dix voitures de la police se trouvent hors de service pour un certain nombre d'années.

Le plan de Van Shubert est très simple: à l'aide de l'ADES I conçu par Oliekan, il compte fabriquer 4 bombes (dont la taille ne devrait pas dépasser celle de deux boîtes à chaussures) qu'il placera au cœur de 4 grandes villes du monde occidental (Washington, New-York, Paris et Londres) afin d'effectuer un chantage continu sur les gouvernements de ses 3 pays. Ainsi Van Shubert pourra vivre sa retraite dans le plus grand luxe, à l'embouchure d'une intarissable source de millions.

Ce brillant cerveau a établi sa base dans la propriété de son bras droit: Kaoru Yamata, dans un riche quartier résidentiel en front de mer, au sud de la ville. Les 20 agents actions, qui se chargeront d'accompagner les bombes sont logés et entraînés en ce lieu en attendant leur départ (prévu pour le 2 avril).



NOTE AU MJ

Le principal de l'action se situe au niveau de la confrontation entre les personnages et les tueurs (qu'il s'agisse de Sovskaïa, de Westonfield ou des japonais), les décisions des joueurs n'étant que rarement prévisibles, le MJ devra s'arranger pour que les poursuites et les bagarres (s'il y a lieu) se déroulent dans des lieux originaux et de façon intéressante (par exemple, une bagarre pourra se dérouler entre un personnage et Sovskaïa dans le téléphérique menant au pain de sucre, la poursuite entre les personnages et les voitures de police du complice de Kaoru Yamata pourra se terminer sur les quais encombrés du port de Tokyo).

L'enjeu de la mission étant relativement important, il serait préférable que les personnages la mène à bien; si ce n'était pas le cas, quelqu'un de plus compétent pourra prendre la relève en dernière minute.

Van Shubert, qui théoriquement peut se tirer d'affaire, ruminera longuement sa vengeance, et se retrouvera certainement un jour sur la route des agents de sa Majesté.

PNJ

Gardes de la forteresse

FOR 7 DEX 8 VOL 5 PER 6 INT 5
Agilité (3/10) Corps à corps (5/12) Combat à distance (4/11) Conduite (5/12).

Vitesse 1. Endurance 16 heures. Course / Nage 10 mn. Charge 41-75 kg. **Champ d'expérience:** ski. CD mains nues: A.

Arme: Benelli Model 121 M1 Shotgun

PM +1. C/R 2. MVN 8. DC: SP. CL 0-9. Long 25-45. ENR 99. DEG -3. RECM 5.

Simulation des dégâts des armes: on considère que les capsules ont un CD de F quelles que soient les armes employées, étant donné que ce sont des dégâts fictifs. Un blessé subit les malus dus à la "blessure" qui l'a affecté mais ne subit pas les étourdissements ou l'inconscience dus à ses blessures.

NOTES:

- Le professeur a les mêmes caractéristiques qu'un garde.

- Les scooters des neiges employés par les gardes sont de type Polaris Indy 6000.

Thomas oliekan

FOR 10 DEX 10 VOL 12 PER 9 INT 13 Survie 4 Célébrité: 160.

Charisme (9/21). Combat distance (1/10). Corps à corps (2/12). Interrogation (5/18). Jeu (3/12). Nautisme (5/14). Conduite (6/15). Pilotage (3/12). Sciences (11/24). Torture (4/16).

Vitesse 2. Endurance 36. Course / nage 65. Charge 41-75 kg. **Champs d'expérience:** biologie / biochimie, chimie, médecine, toxicologie. CD: B. **Faiblesses:** liens affectifs (guépards). **Apparence:** stricte.

Arme: Colt M1911A1

MP 0. C/R 2. MUN 7. CD: F. CP 0-4. LP 12-18. DIS +1. ENR 99. DEG 0. RCH 1.



Ivan-Sureyov Sovskaia

FOR 13 DEX 9 VOL 12 PER 10 INT 12 Survie 5 Célébrité 109.

Agilité (10/21). Alpinisme (6/18). Charisme (10/22). Combat distance (8/17). C à c (12/25). Conduite (11/20). Crochetage (5/14). Déguisement (9/21). Electronique (6/18). Furtivité (8/20). Jeu (2/12). Nautisme (8/17). Pilotage (1/10). Plongée (2/13). Séduction (8/19). Sixième sens (2/13). Usages locaux (10/20).

Vitesse 2. Endurance 30. Course / Nage 40. Charge 71-95.

Champs d'expérience: jeux de réflexion, ski. CD: B. **Faiblesse:** dépendance à l'alcool. **Apparence:** attirant.

Arme: Marakov 9 mm pistol.

MP 0. C/R 2. MUN: F. CD: F. CL 0-3. L 10-18. DIS 0. CNR 99. DEG 0. REC 1.

Véhicule: Mazda RX-7.

MP 1. LR 4. CRUS 100. MAX 200. AVT 530. FOR 2. STR 4.

Grand et robuste (1m 95, 100 kg), Ivan-Sureyov Souskaïa a tous les atouts du parfait athlète. Les cheveux blonds-roux coiffés en arrière et plaqués sur le crâne, les sourcils fournis surplombant deux yeux gris clairs, le russe semble être au premier regard une brute dont la stupidité ne fait aucun doute. Pourtant, et c'est là son grand avantage, il est beaucoup plus intelligent que les apparences pourraient le laisser croire.

Elégamment vêtu (généralement d'un costume sport de couleur blanche) il porte toujours une flasque de vodka dans la poche intérieure de sa veste, dont il tire quelques gorgées environ toutes les demi-heures.

Son passeport américain est au nom de Clarence Philips et il est officiellement journaliste freelance. Ivan parle parfaitement l'anglais et on peut même déceler un léger accent californien. Cette connaissance approfondie de la langue américaine et ses capacités physiques avantageuses sont à l'origine de son affectation aux services de renseignements soviétiques.

Il a lui aussi pour mission de ramener à ses supérieurs le fruit des recherches d'Oliekan, et il a bien l'intention

de se montrer digne de la confiance que lui accorde son pays, même s'il doit pour cela éliminer définitivement les obstacles qu'il pourrait rencontrer sur sa route...

Don Westonfield

FOR 9 DEX 13 VOL 12 PER 10 INT 9 Survie 6 Célébrité 140

Agilité (8/19). Alpinisme (2/12). Charisme (9/21). Combat distance (11/22). Corps à corps (15/24). Conduite (10/21). Crochetage (8/21). Electronique (1/10). Furtivité (11/23). Interrogation (10/19). Jeu (6/16). Nautisme (6/17). Pilotage (2/13). Plongée (5/16). Sixième sens (5/14). Torture (5/15). Usages locaux (6/16).

Vitesse 2. Endurance 30. Course / Nage 40. Charge 46-70. **Champs d'expérience**: informatique, parachutisme. Cicatrice: poitrine (balle). **Faiblesse**: sadisme.

Apparence: stricte. CD: B.

Arme: Browning GP 1935

MP 0. C/R 3. MUN 13. CD: G. CP 0-9. LD 39-57. DIS 0. ENR 99. DGN 0. RCH 1.

Véhicule: Ferrari Mondial 8 (noire)

MP +1. LR 4. CROIS 96. MAX 192. AVT 400. DOR 2. STR 7.

Grand et maigre (1.95 m, 80 kg), Don Westonfield est un homme mûr (40 ans), au visage très pâle et osseux. Les cheveux blanc neigeux coiffés en courte brosse, une fine moustache, deux yeux légèrement bridés aux iris écarlates cachés (en plein jour) par une paire de lunettes miroir; Don est depuis sa naissance atteint d'albinisme.

Cet étrange individu a l'habitude de revêtir des costumes classiques de bonne coupe, mais souvent démodés, de couleur brune. Il n'est pas rare de le voir avec un porte-cigarettes aux lèvres, dans lequel il place généralement une Pall Mall.

Ce tueur indépendant (ici engagé depuis 5 mois par Van Shubert), est un spécialiste du stylet (corps à corps et lancer), dont le but présent est de surveiller Oliekan et de le maintenir en vie jusqu'au rendez-vous prévu à Rotterdam et il a l'intention de respecter son contrat. Peu bavard, il s'exprime occasionnellement d'une voix faible et rauque.

Gregory(-Karl) Van Shubert

FOR 10 DEX 7 VOL 11 PER 5 INT 8 Survie 7 Célébrité 149.

Conduite (9/15). Charisme (9/20). Combat à distance (5/11). Corps à corps (5/15). Déguisement (5/15). Electronique (13/21). Equitation (10/18). Interrogation (5/13). Jeu (10/15). Nautisme (12/18). Pilotage (2/8). Plongée (10/18). Sciences (14/22). Torture (3/12). Usages locaux (5/10).

Vitesse 1. Endurance 30. Course / Nage 40. Charge 46-70. CD: B. **Champs d'expérience**: beaux arts, biologie / bio- chimie, chimie, médecine / physiologie. **Faiblesse**: appât du gain, dépendance à l'alcool. Cicatrice: légère au cou. **Apparence**: stricte.

Armes:

- Canne gourdin (crosse renforcée)

PM 0. CD +2. DEG -3.

- Canne épée

MP 0. CD +3. DEG -5.

- Canne à écran fumée

Extérieur: se dissipe en 5 rounds. Intérieur: 15 mn.

- Canne à projecteur d'acide (prussique: pas de jet de

FOR, mort automatique)

MP 0. C/R 1. MUN 3.

- Canne explosive

CD de zone K (minuterie)

- Canne calibre 32

MP 0. C/R 1. MUN 1. CD: E. C 0-3. L 8-10. ENR 99. DEG -1. RECH 1.

- Browning GP 35

MP 0. C/R 3. MUN 13. CD: G. CP 0-9. LD 39-97. DIS 0. ENR 99. RECH 1.

Véhicule: Austin-Healy 100 S (blanche et noire)

MP +1. LR 4. CROIS 100. MAX 200. AUT 367. FOR 2. STR 5.

Assez corpulent pour une taille moyenne (1.75 m, 90 kg), Van Shubert est un sexagénaire au visage ingrat et dur assombri par un regard sévère et d'épais sourcils constamment froncés. Ses cheveux gris cendrés mi-longs sont généralement coiffés en catogan, avec un ruban de soie noire. Sa démarche claudiquante est ponctuée par le battement régulier d'une canne de chêne ouvragée (sa cheville droite est inoperante depuis un accident de cheval il y a une dizaine d'années de cela). Gregory est le fils de Léopold Van Shubert, un savant chimiste (mort en 1960 d'une crise cardiaque), et est affilié à une riche famille allemande qui a connu son âge d'or entre 1745 et 1820 à Bonn. Il fit de brillantes études scientifiques à l'université de Munich, puis investit l'important héritage laissé par son père dans la firme de composants électroniques qui porte aujourd'hui son nom (Van Shubert Corporation).

Véritablement passionné par le XVIII^e siècle, son mobilier, ses oeuvres d'art et parfois ses vêtements ne sont pas sans rappeler cette époque. Uniquement intéressé par le pouvoir et l'argent (qui souvent vont de pair





re), Van Shubert se soucis peu de ce que les autres pourraient penser de lui et ferait n'importe quoi pour peu qu'il ai beaucoup à gagner.

Gardes japonais (Ninja)

FOR 7 DEX 10 VOL 9 PER 7 INT 5

Agilité (8/16). Corps à corps (10/17). Combat à distance (8/16). Conduite (6/14). Furtivité (5/14).

Vitesse 2. Endurance 28 heures. Course / Nage 25 mn. Charge 46-70. CD mains nues: A.

Armes:

- Shuriken

PM 0. S/R 3. DC +1. DIS -5. DEG +1.

- Ninja-to

MP 0. CD +3. DEG -1.

- Taisho 14

MP +1. C/R 2. MUN 8. CD: E. C 0-3. LONG 11-17. DIS +1. ENR 99. DEG -1. RECH 1.

Sumotori (Morito & Tomomori)

FOR 13 DEX 6 VOL 9 PER 6 INT 4 Survie 1.

Agilité (8/17). Corps à corps (10/23). Combat à distance (1/7). Conduite (4/10).

Vitesse 1. Endurance 28 heures. Course / Nage 25 mn. Charge 71-95. CD mains nues: B.

Arme: Taisho 14

MP +1. C/R 2. MUN 8. CD: E. C 0-3. L 11-17. DIS +1. ENR 99. DEG -1. RECH 1.

Kaoru Yamata

FOR 9 DEX 11 VOL 14 PER 9 INT 9 Survie 4 Célébrité 135.

Agilité (3/13). Charisme (10/24). Combat à distance (4/14). Corps à corps (13/22). Conduite auto (6/16). Equitation



(10/21). Furtivité (3/17). Interrogation (6/15). Jeu (5/14). Nautisme (5/15). Pilotage (5/15). Sciences (2/11). Seduction (5/17). Sixième sens (6/15). Torture (10/21).

Vitesse 2. Endurance 32 heures. Course / Nage 45 mn. Charge 46-70. **Champs d'expérience:** jeux de réflexion.

CD: B. Cicatrice: auriculaire gauche coupé. **Faiblesse:** agoraphobie. **Apparence:** normale.

Armes:

- Katana

MP 0. DC +3. DEG +1.

- Colt pocket .25 automatic

MP 0. C/R 2. MUN 6. DC: D. C 0-2. L 7-11. DIS -4. ENR

97-99. DEG +1. RECH 1.

Véhicule: Honda Prelude (grise métallisée)

MP +1. LR 5. CROIS 100. MAX 200. AUT 750. FOR 2. STR 4.

De taille moyenne pour un japonais (1.65 m), Kaoru Yamata est un asiatique d'une quarantaine d'années au visage mat impassible, dont la bouche figée est surmontée par de fines moustaches taillées. Toujours impeccablement vêtu d'un costume noir de bonne taille, il n'est pas rare qu'il masque son regard bridé de lunettes noires.

Ce riche industriel japonais est un haut membre du Yakuza (la mafia japonaise), qui représente son organisation au près de Van Shubert. En effet, ce dernier, installé au Japon, a établi une alliance avec la pègre locale afin de pouvoir mettre en oeuvre son plan.

Kate Stevenson

FOR 6 DEX 10 VOL 11 PER 9 INT 9 Heroïsme 5. Célébrité 75.

Conduite auto (9/19). Charisme (5/16). Corps à corps (10/16). Combat à distance (10/19). Cryptographie (6/15). Déguisement (3/12). Démolition (5/14). Electronique (7/16). Furtivité (9/20). Séduction (10/18). Sixième sens (5/14). Usages locaux (6/15). Agilité (9/17).

Vitesse 2. Endurance 30. Course / Nage 40. Charge 46-70. **Champs d'expérience:** hockey sur glace, économie / affaires. CD: A. **Faiblesse:** néant. Cicatrices: genou gauche. **Apparence:** séduisante.

Armes:

- Beretta 6.35 mm

MP 0. C/R 2. MUN 6. CD: E. CP 0-6. LD 24-36. DIS -4. ENR 98-99. DGN 0. R 1.

- Pisto arbalète

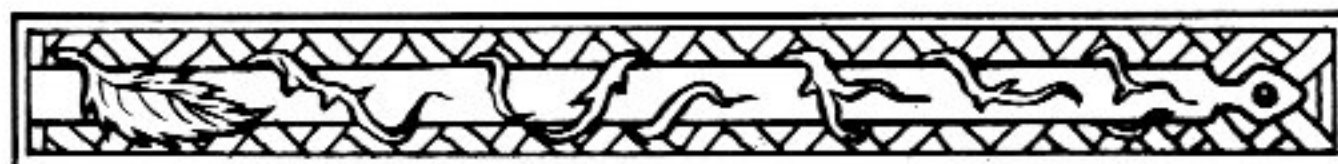
MP 0. C/R 1. MUN 1. CD: F. CP 0-5. LP 15-25. DIS: NA. ENR 99. DEG -2. REC 1.

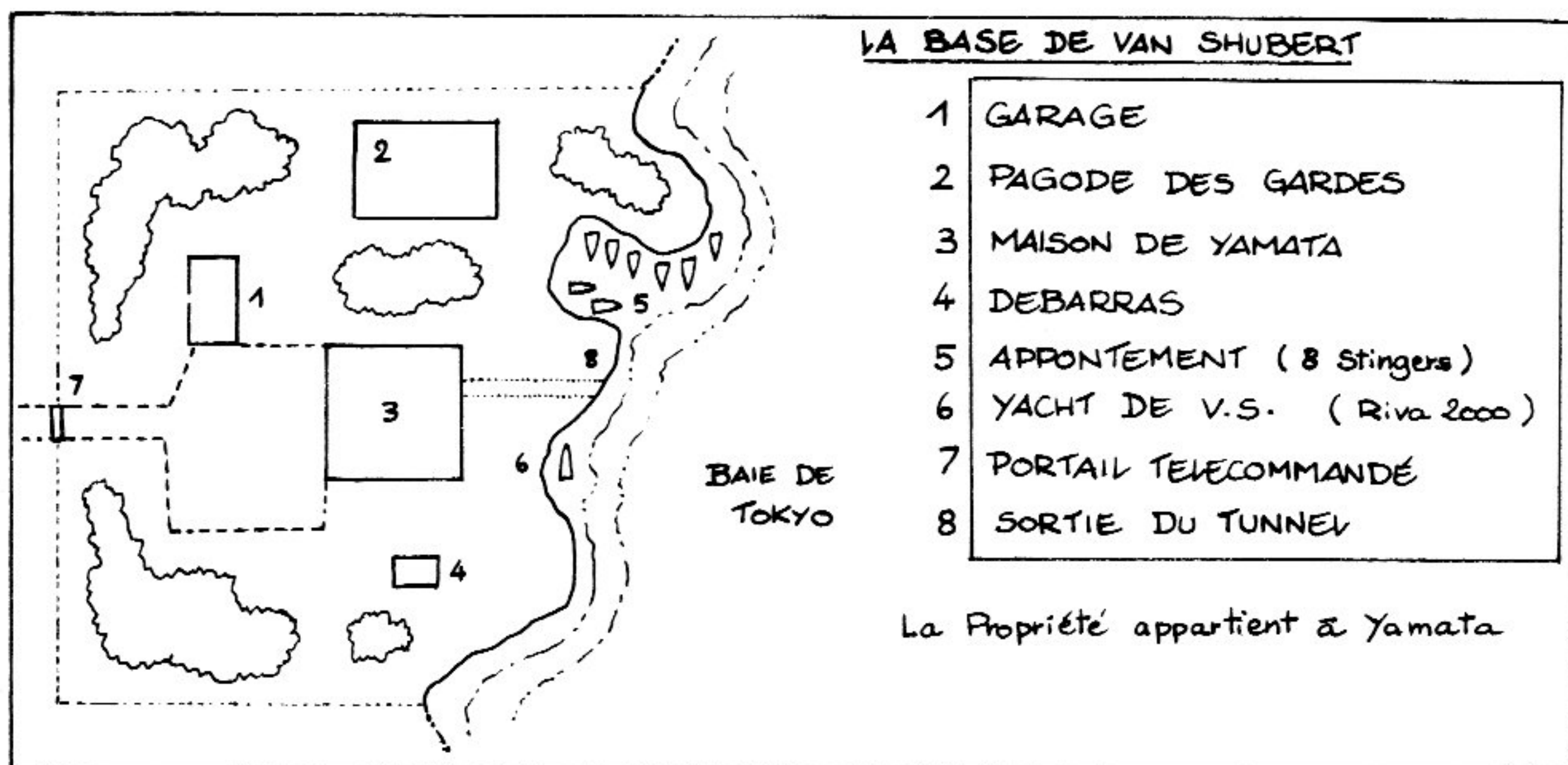
Véhicule: Kawasaki GP2-750 (bleu métalisé)

MP +1. LR 4. CROIS 96. MAX 210. AUT 320. FOR 0. STR 2.

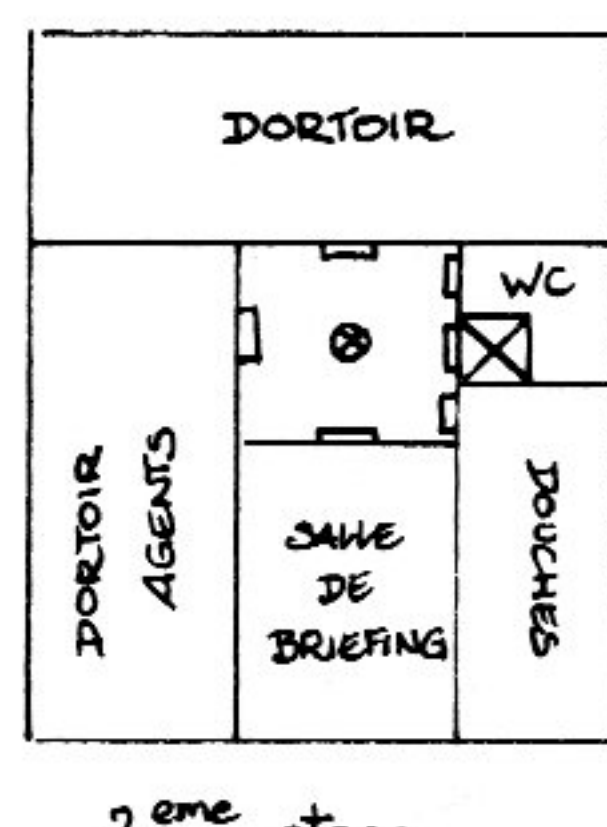
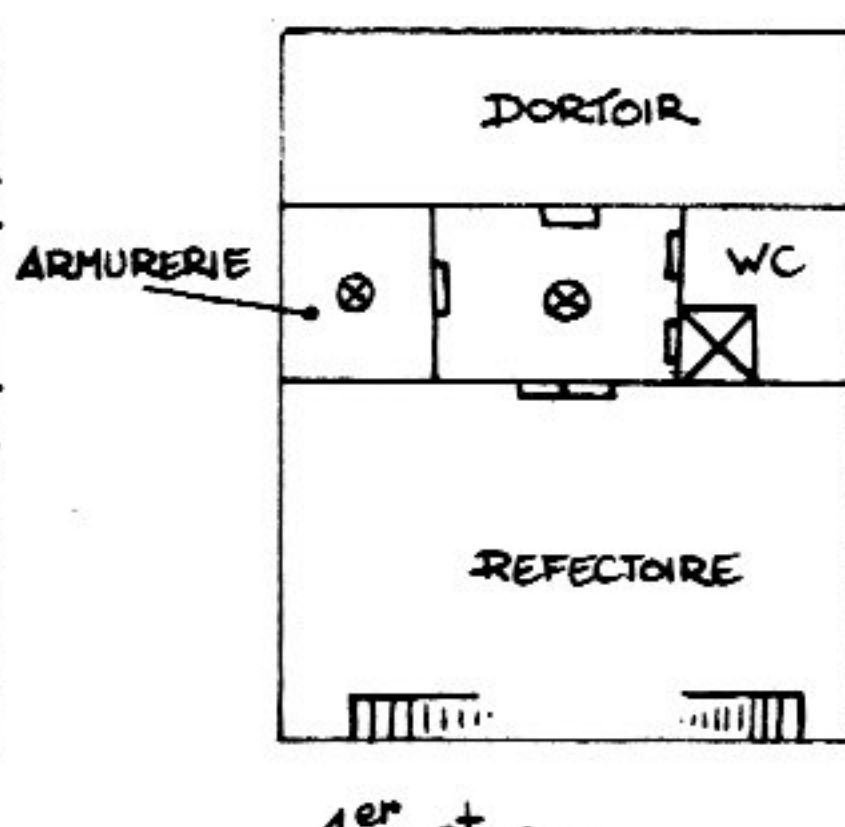
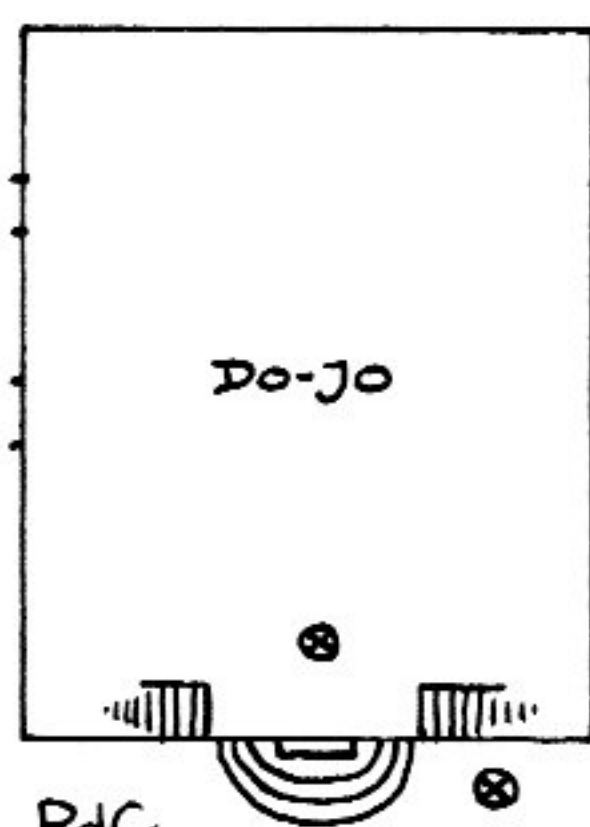
Kate Stevenson est une jeune femme (24 ans) séduisante, au service de la CIA depuis 1984. De taille et de corpulence moyenne (1.67 m pour 62 kg), ses cheveux châtains foncés sont longs et ondulés, et encadrent un visage légèrement halé, éclairé par un regard brun clair qui laisse peu d'hommes insensibles. Son corps élancé aux formes parfaites, le plus souvent moulé dans un jean noir et un sweat-shirt du même ton, s'accommode néanmoins parfaitement des somptueuses robes de soirées qui composent son interminable garde robe. Cet ancien agent des forces de police de Washington fut remarqué par les services spéciaux très rapidement et fut mis à l'essai au cours de missions d'espionnage à Cuba, dont le succès résolut les dirigeants de la CIA à en faire une des leurs.

Principalement attirée par le côté aventureux de son métier, Kate est prête à prendre tous les risques pour la réussite de sa mission, en l'occurrence retrouver et ramener l'explosif (s'il existe) ou à défaut éviter qu'il ne tombe entre de mauvaises mains.

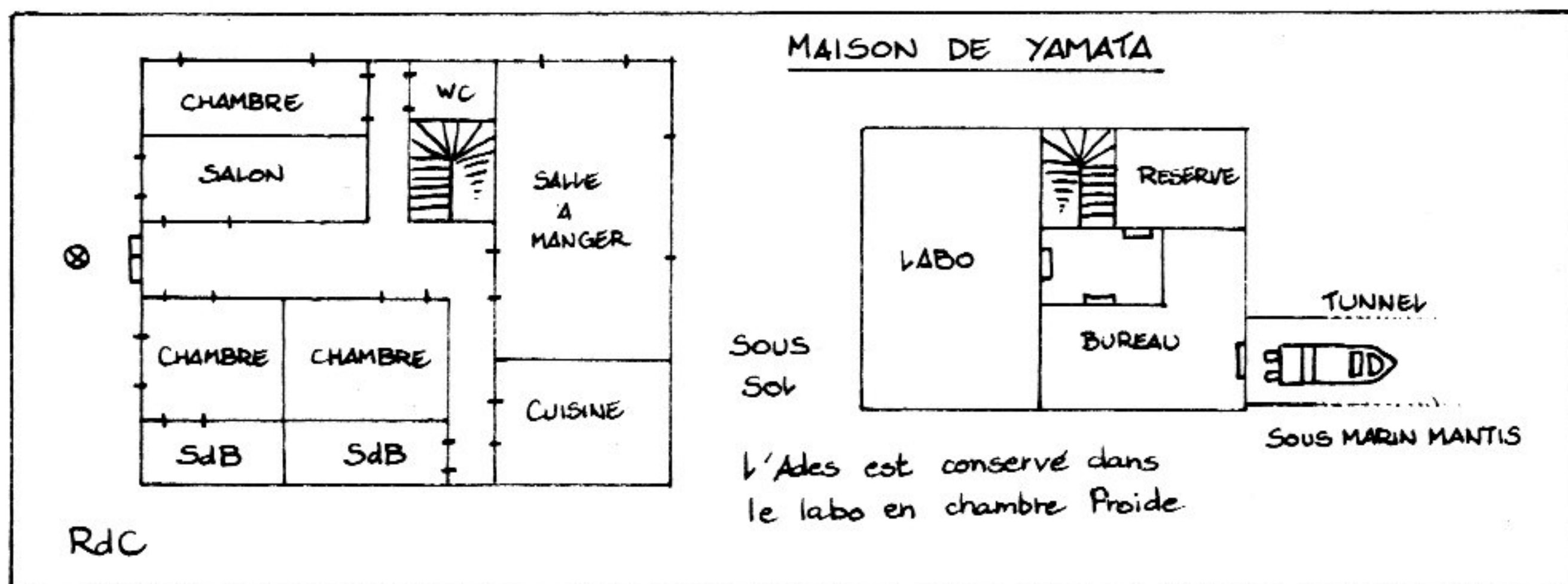




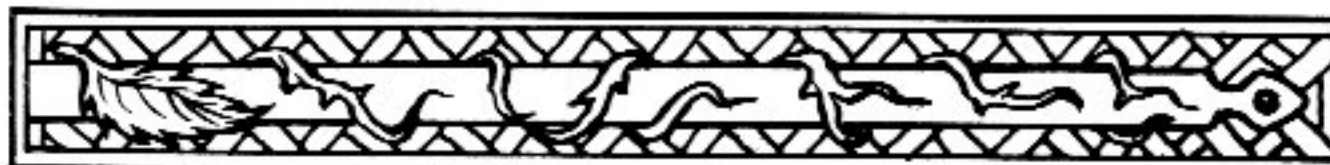
PAGODE DES GARDES (DETAIL) ET LOGEMENT DES AGENTS ACTION

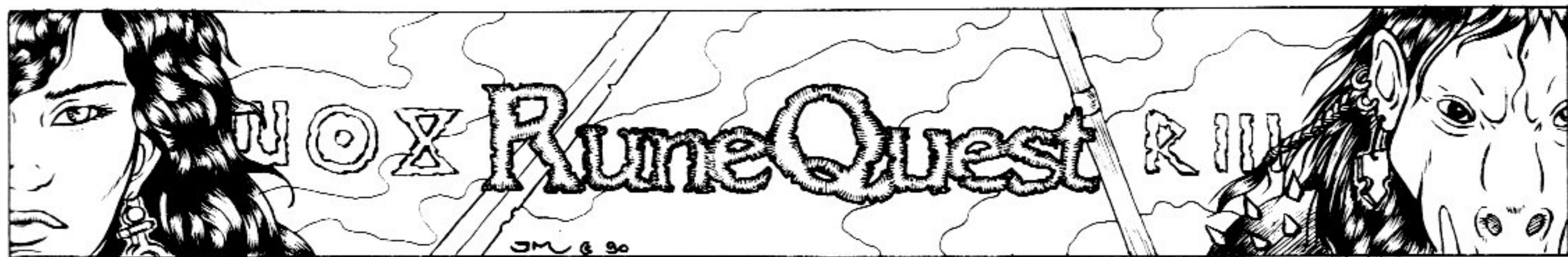


⊗ SENTINELLES ⊠ ASCENCEURS ▤ ESCALIERS
24 Gardes et 20 Agents (entraînés au sabotage) sont présents



JM





Les Morokanths

Texte de Jean-Michel Ringuet, illustrations de Philippe Masson

Dans le supplément "Les Monts Arc-en-ciel" et dans certains scénarios édités par Chaosium, on a découvert les caractéristiques des étranges et redoutés Morokanths, tapis intelligents qui ont pour habitude de consommer la chair du bétail humain qu'ils élèvent.

C'est une des peuplades les plus mystérieuses de Glorantha, à la fois tolérée et haïe pour son mode de vie particulier.

Et pourtant, si on essaie de mieux les connaître, et de les comprendre, on découvre des êtres surprenants et intéressants.

C'est ce que cet article se propose de faire.



UN PEUPLE NOMADE

Les Morokanths font partie des cinq grandes tribus de Prax (dont les Impalas, Bisons, Grands Lamas et Sables) et comme tels, adorent les divinités du Panthéon Praxien ("Les Dieux de Glorantha" p.88 à 92). Ils croient au mythe du Pacte pour la Survie comme tous les autres nomades.

Ce pacte fut établi par Waha, après que Oakfed et le Diable eurent ravagé les plaines verdoyantes de l'Age d'Or. Ces pâturages devinrent la Désolation.

Mais, Oakfed le feu destructeur, fut dompté par Waha, et le Diable vaincu par le Taureau Tempête, fut enseveli sous la pierre du Bloc et banni à jamais de Glorantha.

Dans les années qui suivirent, les hommes et les bêtes souffrirent de la famine en cette terre qui avait oublié sa générosité des temps passés.

Aussi, Waha fut obligé d'instaurer le Grand Pacte pour assurer leur survie. Ce fut là, l'exploit le plus héroïque qu'il n'accomplit jamais. Tous les êtres vivants de Prax durent participer à une loterie, afin de déterminer qui mangerait les plantes, don d'Eiritha hérité de sa mère Ernalda, et qui mangerait les mangeurs de plantes.

L'homme eut beaucoup de chance à ce jeu et gagna à chaque fois. Une seule race parvint à le surpasser : celle des Morokanths.

Ainsi, selon les règles du Pacte, les humains peuvent manger toutes les créatures vivantes, mais les Morokanths sont les seuls à pouvoir manger les humains.

Ils devinrent ainsi pour beaucoup des anthropophages redoutés.

Le peuple des Morokanths ne prit pas part à la lutte contre l'envahisseur Lunar, considérant que la présence des étrangers n'influerait pas sur leur mode de vie. En effet, ceux-ci tolérèrent leur présence, et ils ont pu jusqu'aujourd'hui continuer à errer et vagabonder sans être inquiétés.

En Prax on trouve essentiellement les Morokanths dans le sud, près du Fleuve des Berceaux notamment, et le long de l'allée des Caravanes qui mène au Bloc de Pimper, ville où se tiennent d'importants marchés aux esclaves.

Néanmoins, ils fréquentent assez peu les cités humaines, si ce n'est pour procéder aux échanges et aux achats nécessaires à leur survie (armes, vêtements, objets manufacturés et esclaves).

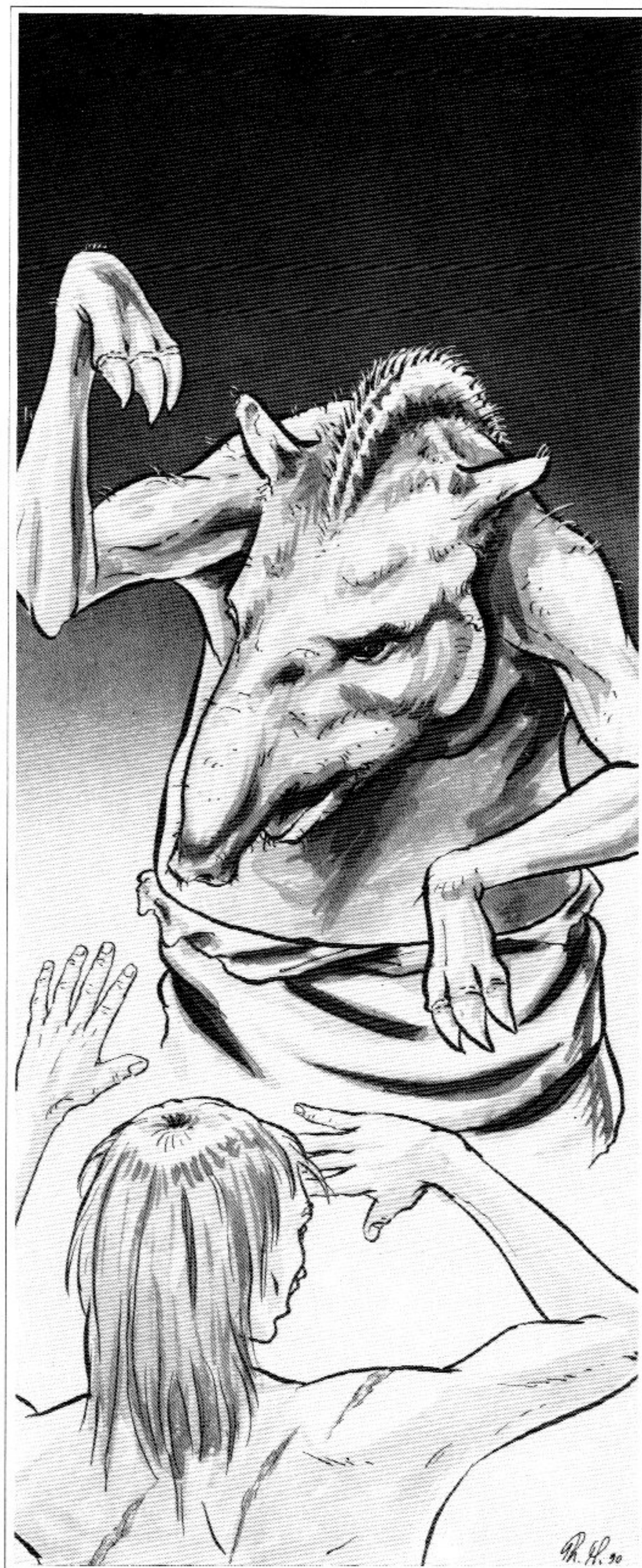
Leurs déplacements sont fréquents mais réguliers et les petites tribus tendent à bivouaquer aux mêmes endroits année par année.

UN MODE DE VIE RUDE

Comme tous les nomades, les Morokanths dépendent de leur bétail pour leur survie... même si ce bétail est humain. Cela les conduit à aller de pâturages en pâturages, changeant d'endroit dès que le bétail a épuisé le fourrage.

Vivre dans une région aussi désertique que Prax conduit nécessairement à adopter un comportement farouche et agressif. Le seul moyen d'agrandir le cheptel de façon significative est de faire des razzias sur les troupeaux des autres tribus et les Morokanths, pas plus que les autres, ne s'en privent. En fait, la plupart de la viande consommée par les praxiens provient des animaux volés, car tous répugnent à abattre une tête de leur propre troupeau, quand cela n'est pas strictement nécessaire.

Ces habitudes de pillage, de guerres tribales, et cette



atmosphère d'affrontement perpétuel, s'ajoutent à la nature profondément "bestiale" des Morokanths; bestiale, car ce sont des êtres impulsifs, souvent violents et inconsiderément méfiants. Cela en fait une tribu farouche et peu amicale, plus sauvage encore que celle des Bisons ou des Rhinos. Et si l'on considère leur nature "non humaine" et leurs habitudes alimentaires, on comprend qu'ils constituent un peuple solitaire, mal connu, craint et haï.

Pour les praxiens humains, les Morokanths ne sont pas, comme on pouvait le croire, des ennemis; ils sont avant tout considérés comme des nomades obéissant aux lois de Waha et au Pacte pour la Survie. Le fait qu'ils élèvent du bétail humain ne leur est pas reproché; d'ailleurs pour les nomades, les troupeaux Morokanths ne sont pas composés d'hommes, mais seulement de bêtes à apparence humaine. Eux-mêmes consomment cette chair aussi facilement que celle d'un Bison ou d'un Lama, sans que jamais ne leur vienne l'idée de cannibalisme.

Il n'y a qu'en dehors des grandes plaines de Prax que les Morokanths sont regardés avec horreur. Les peuplades étrangères, ne connaissant rien au Pacte, trouvent intolérable que l'on puisse, non seulement consommer la chair d'homme et de femme, mais qu'en plus, on les traite comme le plus vulgaire bétail.

Pour cela, les Morokanths sont mal accueillis dans certains endroits, voire pourchassés et combattus. Pour beaucoup, ils deviennent les "croque-mitaines" dont les mères menacent leurs enfants.

En général, les "Eleveurs d'Hommes" s'accommodent de cet état de choses. En bon peuple barbare, il sait qu'il ne peut compter que sur lui-même pour survivre et se soucie à vrai dire, fort peu de l'opinion que l'on peut avoir de lui. Son mode de vie lui a été dicté par les dieux, et il sait que c'est le seul possible.

Dures sont les épreuves qu'ils infligent à leurs adorateurs, mais celui qui les affronte est conscient de prouver sa valeur à la tribu et à son mythique fondateur. L'ostracisme dont le Morokanth est l'objet ne l'a conduit qu'à une plus grande résignation et à une plus grande férocité dans la manière d'envisager ses rapports avec les étrangers.

Un Morokanth ne fera jamais confiance à un humain, car il se sait détesté.

DES TROUPEAUX D'HOMMES

Pour réduire un humain à l'état d'animal herbivore, les Morokanths utilisent le Divin Savoir que leur a confié Waha Khan-des-Khans. Ce secret n'est connu que des Prêtres : c'est la Rune de Magie Divine "Intelligence Fixe" (Les Dieux de Glorantha-page 91).

Ce sort spécial à Waha permet d'agir sur le mental d'un individu et d'en faire un être primaire et instinctif (mais l'inverse est aussi possible). Ainsi, un homme devient un animal et n'engendrera que de semblables animaux.

Comme tous les nomades, les Morokanths ont des troupeaux formés depuis longtemps, qui se reproduisent régulièrement. Les Prêtres n'officiant donc que pour enrichir le cheptel avec tel ou tel individu particulier (bon reproducteur, constitution solide, par exemple) ou quand le troupeau a souffert de famine ou de maladie. Les humains transformés sont en général des esclaves achetés; les Morokanths évitent de "chasser" l'homme pour ne pas s'attirer les foudres des Lunars, des autres nomades et des parents de la victime.

La transmutation a lieu au cours d'une cérémonie

rituelle, en principe au début du printemps ou au jour Très Saint de Waha, le vingt et unième jour de la Saison de l'Obscurité.

Les humains dépouillés de leurs vêtements et de leurs parures sont présentés au prêtre qui invoque le nom du Seigneur des Troupeaux, puis pose la main sur leur tête. En quelques secondes, ils deviennent des quadrupèdes inintelligents qui ne peuvent plus se nourrir que de végétaux.

Ils sont ensuite marqués et subissent une période de dressage de quelques jours dans un enclos particulier avant d'être incorporés au troupeau commun de la Tribu.

Pour nous, il est certes difficile de les considérer comme autre chose que des frères humains, et pourtant, si l'on veut avoir une vision cohérente des praxiens, il faut les voir comme de simples animaux, aussi stupides que des moutons et n'ayant plus rien à voir avec nous. Ne nous laissons pas abuser par les apparences trompeuses des hommes-bétail, et essayons de comprendre la manière de penser de ceux qui les élèvent.

Certes, tous ne font pas cet effort, à fortiori, quand ils découvrent un parent ou une connaissance transformé en animal. La violence et la guerre sont pour toujours inscrites dans la destinée de deux peuples trop différents pour s'accorder.

LE CODE DIVIN

Comme tous les nomades, les Morokanths obéissent à des règles très édifiées, à un ensemble de lois rituelles, édicté par la nécessité d'une vie au milieu d'un désert, mais que l'on attribue aux Dieux. D'une discipline stricte, ils ont fait un bienfait, un cadeau divin, et leur existence si rude et si ingrate est devenue pour eux la seule voie.

La tribu est extrêmement hiérarchisée : chacun a un rôle capital à tenir et se doit à la communauté. L'individu est oublié pour la survie de l'ensemble. La solidarité est une

loi. Le repos et le plaisir sont rares car les tâches sont nombreuses et épuisantes. Ce sont les mâles qui s'occupent des troupeaux; ils les surveillent, trouvent les pâtures, les soignent et gèrent reproduction et abattage. Les Morokanths étant les seuls à ne pas monter leurs animaux, ils leur font parfois faire de longues marches exténuantes. Les femelles, quant à elles, préparent la nourriture, s'occupent des enfants et fabriquent poteries, huttes, tentes et ustensiles divers. C'est une vie de bivouac précaire, sans confort, dans la grande plaine balayée, soit par des vents glacés, soit par des tempêtes brûlantes qui couchent l'herbe et font naître de grands incendies.

Pour survivre, il faut aussi découvrir les points d'eau, se nourrir du sang et du lait des animaux, si l'on ne peut en abattre. Toujours garder les armes en main pour faire face aux prédateurs de la Grande Désolation, aux autres barbares sans cesse prêts à razzier leurs voisins, aventuriers, soldats et mercenaires de tout poil, avides de sang et pleins de haine.

Si l'on n'a pas vécu ces nuits terribles auprès d'un feu sans arrêt étouffé par les violentes bourrasques, sous la lueur glacée des étoiles et les cris lointains de bêtes féroces et inconnues, on ne peut comprendre l'apreté des grandes steppes.

La vie est dure en Prax, mais c'est ainsi que les Dieux l'ont voulue et il y aura toujours sur la plaine, à l'horizon, les étranges silhouettes bossues des Morokanths menant leurs troupeaux à la peau nue au milieu des tourbillons de poussière.

Sources :

- Borderlands - Chaosium
- Cult of Prax - Chaosium
- Les Dieux de Glorantha - Oriflam
- Edition originale de Runequest 1978 - Chaosium
- Les Monts Arc-en-Ciel - Oriflam





BULLETIN D'ABONNEMENT

☐ Je m'abonne à Avalon pour une durée de six mois (6 numéros).
Ci-joint mon règlement de 150 F (**soit 1 numéro gratuit**) par chèque bancaire ou postal à l'ordre d'Avalon.

☐ Je m'abonne à Avalon pour une durée d'un an (12 numéros).
Ci-joint mon règlement de 270 F (**soit 3 numéros gratuits**) par chèque bancaire ou postal à l'ordre d'Avalon.

Mon adresse:



Un Havre de Paix

Texte de Valérie Laproye et Alexandre Sainte-Marie, illustrations de Catherine Urbiet

Voici un scénario AD&D de niveau 10-12 pour une équipe d'aventuriers ne comptant pas forcément une pléthore de "gros-bras" mais des personnages capables de dénouer les fils d'une intrigue compliquée. Il leur faudra se jouer de la terrible malédiction qui plane sur les Pelisart et sur leur fief Vyrdim.



UNE PETITE VILLE BIEN SYMPATHIQUE

Vyrdim est une petite bourgade industrielle et en même temps ce qui peut sembler un paradoxe, calme; elle paraît se tenir loin des conflits qui agitent les provinces avoisinantes. Après avoir cheminé sur des routes pavées et bien entretenues (ou peu empruntées ?...), bordées de champs et de vergers croulants sous le poids des récoltes proches, les voyageurs aperçoivent enfin la ville, peu protégée par des murailles antiques et à peine surveillées. On voit à l'ouest de la ville une forêt de type européen d'étendue moyenne, à la lisière de laquelle on peut discerner une batisse qui contraste avec les murailles épaisses et usées par le temps.

Les visiteurs peuvent entrer dans la ville sans aucun problème bien qu'il y ait tout de même deux gardes à l'entrée, qui demanderont pour la forme les identités et conseilleront d'éviter de causer des troubles à Vyrdim sous peine de sanctions...

Le tout annoncé sur un ton jovial et bon enfant. Après

cela les deux gardes souhaiteront un bon séjour aux étrangers et retourneront à leur partie de cartes à l'ombre de la muraille. A l'intérieur des murailles, une petite ville de 1200 habitants environ, pour la plupart des artisans et des commerçants, qui peut ressembler à ces anciennes petites villes fortifiées du midi de la France, vivantes et colorées, et suivant l'heure, lézardant au chaud soleil d'un début d'après-midi...

Il y a plusieurs petites tavernes dans la ville, la plupart situées sur des places ombragées pour pouvoir offrir à leur clientèle les agréments d'une terrasse fraîche en été, et une auberge assez importante et cossue, qui tranche sur le reste, l'Auberge du Troubadour, tenue par Allan Brieland et son épouse.

BIERE ET JONGLERIES

L'Auberge du Troubadour est assez vaste et accueillante, tables en bois et parquet fleurant bon la cire d'abeille, grands pots de cuivre emplis de fleurs colorées et diverses, coquets rideaux aux larges fenêtres, accortes serveuses à l'accent chantant, bref quelque chose d'assez différent des sombres tavernes que l'on trouve dans les grandes villes (ceux qui connaissent Lankhmar seront heureusement déçus)...

Le propriétaire de l'établissement, Allan Brieland est un ancien ménestrel errant, ayant parcouru villes et campagnes pour amuser, distraire ou émouvoir, qui échoua il y a une vingtaine d'années à Vyrdim. Les villageois furent à ce point enchantés par les pitreries et les tours de passe-passe d'Allan et émus par ses sombres ballades que le comte Armand de Pelissard lui proposa de s'installer en permanence au village.

Pour le convaincre, il fit refaire à neuf et à grands frais, la vieille et décrépite Auberge du Sentier qu'il rebaptisa Auberge du Troubadour...

Abasourdi par tant de générosité, et par ailleurs fort amoureux de l'ancienne serveuse de l'Auberge, une dénommée Marguerite, Allan décida à la fois de se marier et de rester à Vyrdim... Inutile de vous préciser, je pense, que les fêtes organisées pour cette double occasion mirent à mal le foie des vyrdimois (on en parle encore !).

Aujourd'hui, Allan est devenu un aubergiste chaleureux et attentif qui reprend parfois sa harpe et ses balles de jongle à la demande de ses vieux amis et de sa douce femme qui lui en fait la demande chaque fois qu'elle le sent devenir morose et nostalgique. Cela suffit en général pour le remettre de bonne humeur et le faire chanter des leids avec le même talent qu'autrefois.

UN SEIGNEUR DE CONTE DE FEE

Les aventuriers ne tarderont pas à savoir qui est le seigneur de Vyrdim car il est facilement cité dans les conversations. Il participe largement à la vie du bourg et semble fort aimé.

Les comtes de Pelissart, seigneurs de Vyrdim semblent avoir dirigé la bourgade depuis toujours et la population semble satisfaite de leur juridiction. Si l'on interroge un villageois au sujet du comte actuel Armand de Pelissart, on obtient toujours un commentaire à la fois familier et amical à son sujet qui laisse penser que le comte est considéré comme un enfant du village. Cette attitude découle du peu de morgue des dirigeants séculaires de Vyrdim et à leur habitude de se mêler régulièrement à la population de l'auberge du Troubadour. Il est devenu pratiquement un ami intime du couple d'aubergistes.

Les habitants ne sont pas écrasés sous les impôts et comme la région fournit suffisamment et même en surabondance de quoi nourrir le village et les fermes avoisinantes, tout semble indiquer que Vyrdim donne un avant-goût du septième ciel ou plutôt de Tir-na-róg (Concordant opposition) puisque la foi druidique est prédominante (encore une raison qui poussa Allan à rester).

Les aventuriers n'ont peut-être pas pu apercevoir le comte dans le village mais ils tomberont inévitablement sur lui le lendemain ou le surlendemain (toute liberté est laissée au MJ au niveau des apparitions du comte Armand de Pelissart mais il faudra obligatoirement qu'ils le rencontrent et qu'ils discutent avec lui, ce qui est aisé vu son amabilité non feinte).

Peut-être à ce moment là auront-ils un doute à son sujet car le comte est un jeune homme qui semble avoir une vingtaine d'années, pas plus...

Or c'est ce même comte qui a offert la direction de l'Auberge du Troubadour au ménestrel Allan Briland, et cela remonte déjà à 20 ans. Peut-être est-il seulement bien conservé ou bien est-il un mage et a-t-il le secret de la pierre philosophale ? Mystère...

Laissez les joueurs faire eux-même les déductions qui s'imposent...

Le comte de Pelissart est un homme sec et musclé, son visage est très pâle et ses yeux sont entourés de cernes conséquent à plusieurs nuits sans sommeil. Pourtant il a l'air vif et alerte.

L'impressionnante masse d'arme couverte de runes qu'il porte à sa ceinture épaisse et renforcée de plaques laisse à penser que le comte est un homme d'arme. Il ne porte aucune armure mais au contraire il est vêtu en contraste avec son armement: chemise à jabot, manchettes de dentelles, pourpoint noir et or, bottes hautes et noires en cuir souple, bref un costume de valeur sans aucun doute. Saluant les aventuriers, il se dirigera vers le bar et commandera à Allan, un hydromel frais.

Si personne de l'équipe ne lui adresse la parole, il partira, au bout d'une heure, après avoir bavardé avec Allan. Il ne saluera personne en partant car il a l'air très absorbé.

Si les aventuriers entament la discussion, il se montrera agréable mais ne répondra à aucune question indiscrete, par exemple, basée sur sa vie privée. Il éludera alors la question, il possède un fort charisme et le fera sans difficulté.



PREMIERS CONTACTS AVEC L'INCONNU

Après une soirée agréable dans l'Auberge du Troubadour au cours de laquelle Allan aura chanter ses plus belles ballades à la demande générale des consommateurs et amis, et ce devant des mets simples mais copieusement servis, savoureux et parfumés, les aventuriers pourront constater que les servantes ont fermé très tôt les lourds volets de bois des fenêtres et barricadé les portes avec un dispositif étrange. Des barres de bois sont mises en place sur des lourdes ferrures prévues à cet effet, puis les servantes enduisent ces poutres et toute la porte ainsi que les volets de bois d'une huile contenue dans une fiole qu'elles semblent porter précautionneusement. Si les aventuriers posent des questions à ce sujet, le maître de jeu pourra décider lui-même d'une réponse crédible et anodine à donner (coutumes religieuses de la région...).

Allan proposera à ses invités du village de dormir sur place, et en cas de refus leur proposera le plus discrètement possible une légère onction avec la même huile sur les mains et le visage.

Puis il commencera à faire la mise en place des tables pour le lendemain et souhaitera une bonne nuit aux aventuriers. Questionné sur ce qui provoque cette prudence qui semble excessive dans ce village paisible, il restera évasif et évoquera de vagues croyances et superstitions locales qui prêteront à rire et à ce moment là, il fera un clin d'oeil à ses interlocuteurs en leur disant quelque chose comme "c'est surtout pour ma femme et les villageois, ça les rassure à peu de frais... et je suis tranquille...", leur laissant à penser que lui se moque de ce genre de précautions sans queue ni tête.

Les aventuriers s'apercevront que les volets de leurs chambres respectives ont également été mis et huilés (odeur de plante aromatique et encens mélangés et résultat positif au "detect magic").



Si l'un d'eux ouvre les volets et regarde dans la rue, il a un pourcentage de détecter quelque chose d'anormal.

- Pourcentage de base: 01 % par heure passée dans le village.
- Clerc: + 10 % (grâce à leur accès à la Nécromancie)
- Druide: + 03 % (peu de sorts nécromantiques)
- Mage: + 05 % (s'il a utilisé des sorts nécromantiques)
- Guerrier: - 03 %
- Voleur ou assassin: + 02 %
- Illusionniste: + 04 %
- Magicien: + 05 % (s'il a utilisé des sorts nécromantiques)
- Paladin: + 05 %
- Nécromancien (White Dwarf): + 30 %

Le MJ ajoutera des bonus selon la personnalité des PJ, et sa propre commodité vis à vis du scénario.

Si l'un des personnages détecte quelque chose dans l'obscurité, cela ne pourra être évoqué que comme des formes brumeuses faisant penser à des nappes de brouillard qui glisseraient dans la nuit. La détection de la magie est positive (Enchantement / Nécromancie) et on peut détecter une forme de pensée (ESP). La lecture des pensées révélera un esprit torturé qui s'affaire à des choses futiles et dépourvues de sens...

Detect evil 05 % de possibilité positive.



QUI GAGNE PERD

Il y a cinquante ans de cela, le comte et la comtesse de Pelissart rendirent l'âme à la suite d'une épidémie.

Leur fils Armand, le comte actuel, était alors âgé de 22 ans et était en voyage comme il est de coutume chez les Pelissart. Voyage avec un precepteur ou un maître d'armes pour élargir son champ de connaissances et avoir plus de facilité à remplir un jour sa tâche de protecteur et de grand régisseur de ses terres lorsque le vieux comte laisserait place à son héritier. Prévenu par les druides, le jeune comte Armand arriva trop tard pour recueillir le dernier souffle de ses parents. Mais, malgré son affliction sincère, il reprit très rapidement en main les affaires du comté et fit d'ailleurs preuve de beaucoup de bon sens et de rigueur. Il releva rapidement l'économie un peu chancelante de son patrimoine et il mit sans se faire prier, la main à la pâte, lui-même ce qui lui valut l'affection redoublée des villageois qui l'avaient vu grandir.



Mais si il fit preuve de prudence au cours de cette dure épreuve, il n'en avait pas été de même durant ses voyages qui avaient duré deux ans. Il avait pris la fâcheuse habitude de jouer aux cartes, parfois dans des bouges infâmes et d'ailleurs il joue fort bien (faites lui faire une partie avec un des personnages et accordez lui 55 % de chance par tour de jeu d'avoir le dessus en précisant qu'il ne triche jamais et il a 30 % de chance de remarquer si quelqu'un triche). Il a gagné beaucoup d'or au cours de ces parties aventureuses, or qu'il redistribuait généreusement autour de lui. Mais également il lui était arrivé de gagner des objets de valeur, objets bizarres parfois qu'il gardait s'ils lui plaisaient sinon il en faisait cadeau.

Parmi les objets conservés se trouvait une statuette en or sombre de 45 cm de haut représentant un homme barbu, vêtu d'une robe brodée richement et coiffée d'un curieux chapeau conique. L'homme est botté et tient devant lui un bouclier dont l'or semble noirci. La statuette repose dans un écrin de velours inclus dans une boîte en plomb.

Rentré chez lui et passé l'effervescence des premiers jours de remise sur pied du village, le comte Armand défit ses bagages et prit soin de tous les objets précieux ramenés de ses voyages.

Quand il sortit la statuette de son écrin, il sentit l'atmosphère devenir plus étouffante et commença à éprouver un malaise sans cesse grandissant. Observant l'objet de plus près, il remarqua que sur le socle était inscrit une sorte de poème, de litanie, dans une langue visiblement très ancienne. Tout de suite intéressé, il se précipita dans la bibliothèque du manoir et retrouva des traces de ce langage dans un livre traitant des anciennes religions des Empires du Sud, là où le sable se mêle au vent et où la vie est bien précaire. Traduisant mot à mot le poème et se sentant de plus en plus oppressé, le comte ôta sa chemise trempée de sueur et saisit tout de même, par pur réflexe de guerrier, une épée qui ornait un mur de la bibliothèque (sixième sens ?). Ayant suivi un enseignement druidique durant sa jeunesse, il avait déjà eu affaire au surnaturel et s'attendait à quelque chose d'inhabituel. Et, alors, pour le plus grand malheur de Vyrdim, il lu le poème à haute et intelligible voix.

"Moi, Nergal,
Seigneur de ce qui fût,
De de qui ne sera jamais plus,
Je lie à jamais dans les ténèbres de la mort
Les vierges et les saints,
Les hommes au coeur fragile



Et à l'âme corrompue.
Que leurs os brûlent,
que leur sang s'écoule
Dans la rivière de mes cauchemards
Qu'ils errent à jamais
Dans l'Abomination et le Néant."

Transpirant à grosses gouttes, sur le point de défaillir, Armand sentit une présence dans son dos. Alerté par ses sens aiguisés de guerrier aguerri, il se retourna vivement, l'épée à la main, prêt au combat.

Mais devant l'horreur qui apparaissait, son visage se décomposa et son cœur bondit dans sa poitrine.

Tapis dans l'ombre, l'air menaçant, cinq personnages le fixaient, plein de haine et de folie. Il reconnu cinq de ses plus grands ennemis qu'il avait jadis envoyé dans le royaume des ombres au cours de duels des années auparavant.

Ils se précipitèrent sur lui en hurlant. Le corps à corps titanesque qui s'ensuivit aurait rendu fou à lier n'importe quel humain équilibré.

Une chose est sûre, c'est qu'Armand eut le dessous, mais il ne se souvint jamais de ce qui s'était passé. Il se réveilla assis dans un fauteuil, au petit matin, le livre qu'il avait consulté, sur les genoux.

La statuette avait disparu mais il ne réagit pas. Il conclut qu'il avait du bouquiner toute la nuit dernière et s'était endormi brusquement dans ce fauteuil confortable. Se maudissant de son laisser-aller, le comte fit une brève toilette et réunit de l'ordre dans le manoir.

RENSEIGNEMENTS POUR LE MAITRE DE JEU

La statuette a été fabriqué et enchantée par les grands prêtres de Nergal, la divinité aurait elle-même participé à sa fabrication.

Vous trouverez des renseignements sur cette divinité et son panthéon dans le "Déities and demigods" ou "Legend & lore" 1^{re} édition à la page 25.

La statuette a été confectionnée dans le but unique d'étendre le mal et la puissance de Nergal sur le plan d'existence primaire. L'objet en lui-même est un "artefact" (ne pas confondre avec reliques qui est la partie d'un corps de quasi-divinité défunte...)

Cette abomination de basalte noir est en fait une sorte d'avatar de Nergal, car elle possède une intelligence propre et peut agir sans l'aide de personne dès qu'elle a découvert et s'est approprié un Focus.

Par Focus entendez par là un catalyseur d'énergie permettant à la statuette d'établir un contact avec le monde matériel et ainsi faire passer sa puissance et son énergie sur le réel (Imaginez une sorte de pile électrique !).

Armand a tout déclenché, par sa lecture, il est devenu le focus de la statuette...

Invokant sans le savoir la puissance maudite de Nergal, Armand est mort !, tué par les spectres de ses anciens adversaires. Le petit détail amusant de l'histoire est qu'il n'est pas au courant de sa mort et continue de "vivre normalement"; persuadé de dormir, manger... Il n'est plus que le fantôme d'un noble maudit régnant sur un village qui ne l'est pas moins...

Statuette de Nergal

Pouvoirs et contres-effets qu'elle lègue (pas besoin de la porter):

- Immunisé contre les armes non-magiques
- Vision parfaite de la nuit
- Détection de la vie sur 100 m2, de la nécromancie sur 50 m2.
- Invocation de monstres de I à VII (ne prenez en compte que les mort-vivants).

I X 3; Animation nécromantique (1 mort-vivant /niveau). Darkness 7 X semaine.

II X 3; Peur à vue; cause maladie au toucher. Desintegration 1/j.

III X 2; Perte d'intérêt vis à vis du sexe. Tue les plantes vertes au toucher.

IV X 2; Tue immédiatement son possesseur qui devient mort-vivant (sans sauvegarde).

V X 3; Rayon de la mort. 75 % de resistance à la magie. Mort de pouvoir de mort 1/jour.

VI X 1; Contact empoisonné.

Armand de Pelissart

Force: 18.76

Intelligence: 17

Sagesse: 15

Dextérité: 16

Constitution: 9

Charisme: 17

Beauté: 15 (très pale)

Guerrier: 10^e niveau

PV: 96

Classe d'armure: -2

Alignement: neutre absolu (good)

Mouvement: 24"

- Mace of disruption

- Bracelets AC 2

- Bottes de rapidité

- Scarabé de protection: 6 charges

Tous les pouvoirs de la statuette, et tous les contre-effets.



LE CONSEIL DES DRUIDES

Le bosquet druidique de Vyrdim n'est pas très important. Il est composé d'un cercle de 12 druides (1 aspirant, 1 ovate, 9 initiés et un maître druide).

La sphère de savoir nécromantique est très limitée chez les druides (cela inclus la connaissance des mort-vivants, la divination post-réincarnative, les sorts de guérison...) mais la malédiction de Nergal a causé des perturbations d'ordre surnaturel qui ont attiré les nobles représentants de Luoh. Procédant à une petite enquête, les druides ont découvert un déséquilibre nécromantique important, de source inconnue. Dépassés par les événements le cercle a déclaré "l'état d'urgence" et s'est réuni pour trouver une solution rapide et efficace, de peur que les mort-vivants apparaissent dans la région de Vyrdim.

La décision fût prise très vite et les druides décidèrent de fabriquer une arme puissante, capable dans la main d'un maître, de repousser le mal insidieux (pour que l'équilibre naturel revienne).

L'arme en question est une masse de disruption D.M.G. 1^{re} édition p.169. Sa fabrication fût longue et épuisante pour les druides, mais la peur d'être anéantis par une malédiction les motiva terriblement.

Quand la masse fût fabriquée, ils jugèrent bon de la confier au comte de Pelissart, gardien de la loi et homme de guerre. Ils furent un peu surpris de son apparence quelque peu suspecte (traits tirés, visage blême) mais ils font confiance aux Pelissart depuis des générations et ne forgèrent point de doute à son sujet.

Le comte les remercia vivement et jura sur l'honneur de défendre la contrée jusqu'à la mort !?!

Les druides satisfaits retournèrent à leurs études, et pourtant...



LA MALEDICTION PREND FORME

Sachez, ô lecteurs, que la figurine s'est réfugiée dans les sous-sols du vieux manoir familial des Pelissart. De là, elle s'est attribuée un QG ténébreux d'où elle dirige les opérations visant à détruire peu à peu le charmant village.

Comment cela se présente-il ? c'est très simple, la statuette a tissé une sorte de toile nécromantique qui retient prisonnières les âmes des morts et qui les transforme en spectres errants !!

L'oeil d'un humain normal (niveau 0) ne peut les percevoir mais les sens agueris d'un aventurier de haut niveau ne seront pas dupes une seconde des taches de brumes qui glissent et rampent lentement dans les ténèbres...

L'enchantement de la malédiction est subtil car les âmes souffrent parce-qu'elles sont persuadées d'être encore vivantes et ainsi de pouvoir vivre normalement, ce qu'elles tentent de faire quand le village est endormi.

Au fil des années, Armand est devenu un traqueur de spectres, il passe ses nuits à détruire les fantômes du village. Parfois, dans la nuit un cri retentit, mais les villageois essayent de l'ignorer et se plongent dans des parfums mais trempés de sueur. Le comte est voué à accomplir cette tâche atroce, détruire ses amis et ses proches, pour l'éternité si... si une bande d'aventuriers roubards tels que nos aventuriers ne décident de briser la malédiction.

BIZARRE, BIZARRE...

Les aventuriers ont donc eu un premier contact avec les morts (?) de la ville. Contact fugitif mais suffisamment intrigant pour qu'ils se posent de sérieuses questions sur cette petite ville d'aspect si paisible...

Bien sûr, il va falloir faire une petite enquête plus ou moins discrète (selon leurs tendances) dans Vyrdim. Néanmoins, à la première manifestation de violence envers un habitant, les vyrdimois feront bloc et n'hésiteront pas à se liguer contre les intrus et à prévenir le comte dans ce but.

Avec tact, ils peuvent enquêter auprès de plusieurs villageois qu'il faudra pousser dans leurs derniers retranchements pour qu'ils craquent et avouent ce qu'ils savent. Au maître de jeu d'orchestrer ce duel verbal et de laisser aux joueurs l'occasion de déployer toute leur astuce et leur charisme (si le résultat est tangent, vous pouvez toujours faire un jet d'habileté, 5 D6 sous charisme par exemple pour juger si leurs arguments portent. Faites vous-même ces jets derrière votre paravent et vous pourrez garder le suspense intact... à vous de choisir). C'est également au MJ de décider des informations que les personnages pourront apprendre et soutirer sans violence aux habitants de Vyrdim.

Voilà pour vous aider ce qu'ils pourront entendre:

Allan le menestrel

Il voue une admiration sans borne au "jeune" comte Armand et sera sans doute le plus coriace et seule la conviction que les aventuriers peuvent sauver "son" sei-

gneur et rétablir l'ordre de la vie dans Vyrdim le convaincra de dévoiler le secret (lui aussi a un fort charisme et pourrait bien convaincre des aventuriers maladroits qu'il ne sait rien !).

Ce qu'il sait, ce qu'il croit...

Le village est maudit. Il ne sait pas comment cela s'est produit mais il est sûr que les âmes des morts ne partent pas vers leur dernière demeure mais survivent dans Vyrdim, apparaissent la nuit et vaquent à diverses occupations, pensant être bien vivantes. Leurs occupations sont d'ailleurs aussi illusoire que leurs survies et les âmes se désolent de ne plus arriver à faire quoi que ce soit. Elles souffrent également à cause de leur séparation avec ceux qu'elles aiment et qui se terrent derrière leurs volets de bois, insensibles (en apparence) à leur douleur. Seul le comte de Pelissart, investi par les druides d'une mission divine, peut remédier à la situation en renvoyant les âmes égarées grâce à sa masse magique vers les plans extérieurs.

Si le comte ne vieillit pas, c'est parce que les dieux ont décidé de lui conserver sa jeunesse pour qu'il poursuive sa mission. Malheureusement, tout seul, il ne peut renvoyer toutes les âmes qui errent dans le village et a peut-être besoin d'aide...

Margot Brieland

Elle dira la même chose que son mari.

L'huile qu'ils passent sur les volets de bois le soir ? c'est un cadeau de leur fils, aspirant qui réside avec les autres druides dans la forêt avoisinante. Elle a la propriété de tenir à l'écart les non-vivants et est très précieuse. Les druides ne la fabriquent pas eux-mêmes, ils en ont eu de clercs neutres d'une ville avoisinante.

Les autres villageois

Ils se sont rendus compte que les morts persistaient sur le plan matériel mais ils ne leur font aucun mal.

D'ailleurs le comte n'est-il pas là pour les protéger ?

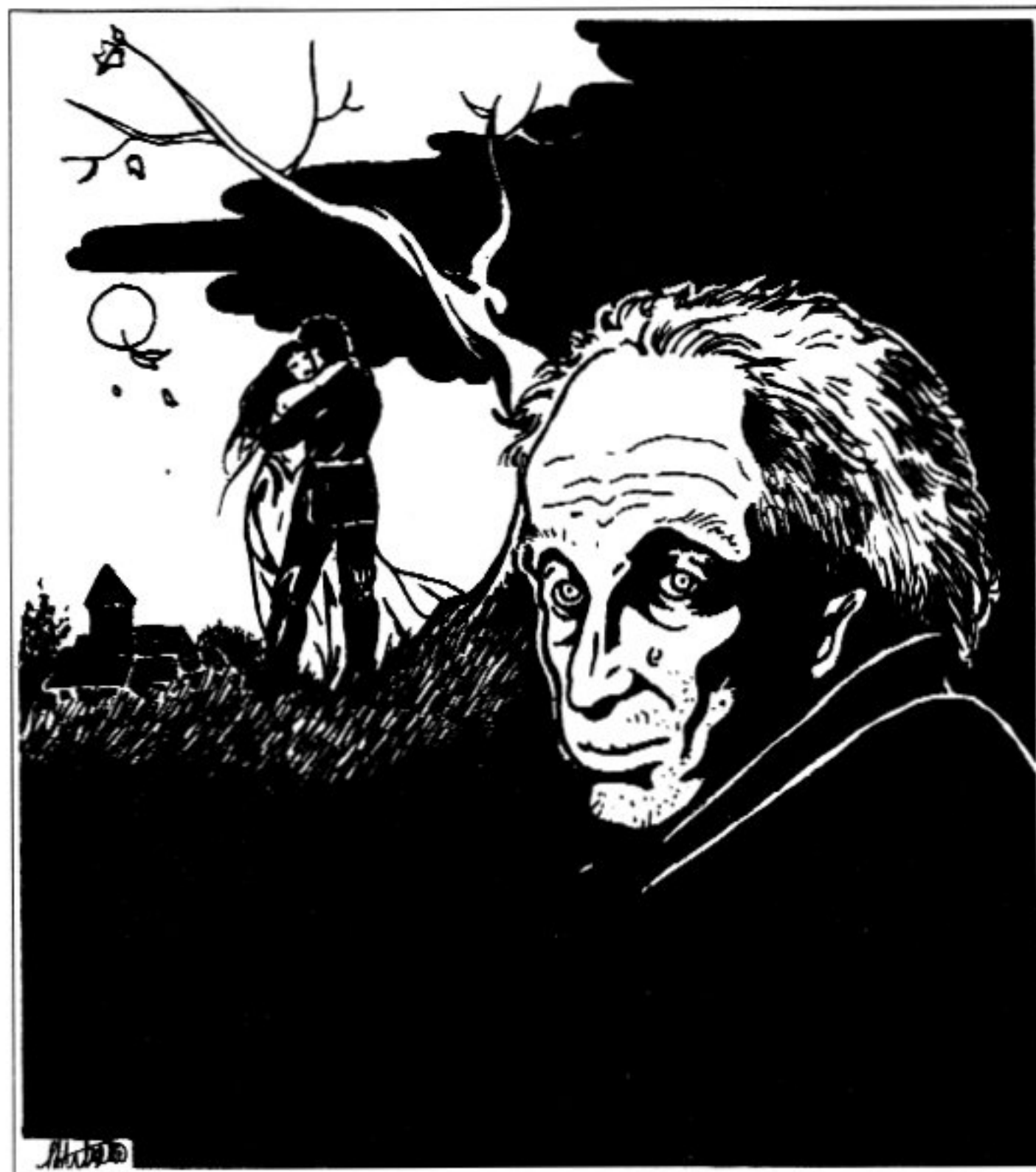
Voici une petite liste de quelques villageois (niveau 0) que peuvent rencontrer les aventuriers dans Vyrdim.

Considérez-la comme une table de rencontre normale (sur 1D100).

01-10	Angus Broyd le boulanger
11-21	Lyanne la fleuriste
22-30	Dort Ryan le forgeron
31-40	Rudy Werst le cordonnier
41-60	Brian le fossoyeur
61-65	Gariana la poissonnière
66-70	Yolande la couturière
71-87	Le comte Armand
88-100	Au choix du MJ

Angus Broyd

Il ne sait pas grand-chose et il a 83 ans. Il donne l'impression de radoter. Si on l'interroge, de plus, assez longuement, il adore discuter et raconter qu'il avait une fille très belle qui est morte depuis longtemps et que le comte Armand aimait... "Morte de quoi ? Ah, mais non ! elle n'est pas morte, c'est vrai, ma pauvre tête (rire) ! le comte Armand a encore discuté avec elle, hier soir, sous la fenêtre, assis sur le banc, puis ils sont allés se prome-



ner... en amoureux (clin d'oeil). Elle est si belle... ma fille".

En fait, sa fille est bien morte il y a trente ans environ, d'une maladie mystérieuse, et comme les autres morts, elle hante le village mais le comte l'a épargné pour l'instant car ils étaient fiancés et il ne peut se résoudre à la faire disparaître à jamais même si cela vaudrait mieux pour elle. Ils en discutent longuement tous les soirs quand elle apparaît et qu'il sort de son manoir pour aller au rendez-vous. Avec un peu de chance, les aventuriers pourront les apercevoir mais il vaut mieux qu'ils ne les dérangent pas. Elle disparaîtrait et Armand, furieux, demanderait des explications aux personnages inopportuns.

Elle s'appelle Sélénia, peut révéler ce qu'elle sait de l'histoire (la même chose que le ménestrel) si les aventuriers peuvent l'approcher sans trop la surprendre (1D6 de surprise). Elle apparaît comme une jeune fille de 17 ans d'une beauté peu commune mais semble immatérielle (et pour cause !). Seul le comte, vu sa propre condition semble réellement la toucher (il peut prendre sa main par exemple alors que les aventuriers ne pourront pas la toucher).

Lyanne la fleuriste

22 ans environ. Ne sait rien de ce qui se passe à part le fait qu'effectivement les morts se promènent la nuit dans le village sans leur faire de mal.

Dort Ryan

D'une cinquantaine d'années, il se trouve dans sa forge et interrompra son travail si les aventuriers lui paraissent sympathiques pour discuter avec eux, mais pas plus de

dix minutes. Il a du travail et n'en sait pas plus long.

Rudy Werst

Dans son atelier, il travaille dur mais s'il fait beau, s'installe pour les menus travaux sur le pas de sa porte. Il a quarante ans et parle beaucoup bien qu'il ne sache pas grand-chose. Il est serviable et sera ravi de discuter et de réparer éventuellement les bottes des personnages si elles en ont besoin (pas les bottes d'elfes SVP !!).

Brian le fossoyeur

Il a soixante ans et est pratiquement toujours ivre (80 % de chance). Il ne se remet pas de voir la nuit les gens qu'il a enterrés le jour. De plus, il est seul au monde et le comte a détruit les morts de sa famille. Cela a été un choc supplémentaire pour lui bien qu'il soit reconnaissant au comte d'avoir permis aux âmes des personnes de sa famille d'accéder au repos éternel. Mais il a assisté au spectacle et depuis boit pour oublier. Soyez juge de ce qu'il pourra raconter. Il est au courant pour l'idylle entre le comte et Selenia mais ne sais rien au sujet de ce qui s'est passé au manoir... Le comte Armand est investi d'une mission divine, un point c'est tout.

Gariana la poissonniere

Grande et forte, la trentaine, elle ne sait pas grand-chose (pas plus que le commun des villageois) mais elle baissera le ton (car elle parle haut et fort... cliché, mais non !) en évoquant ce qui se passe la nuit. Elle racontera ce qu'elle a pu voir en exagérant un peu...

Yolande la couturiere

Elle a bientôt 70 ans mais elle n'est ni sourde ni radoteuse. Elle a retenu tous les menus faits du village et rien n'échappe à ses yeux et à ses oreilles (elle ne peut en aucun cas toutefois être au courant pour la statuette). C'est elle qui faisait la robe de mariée de Selenia et elle se fera un plaisir de raconter la triste histoire en faisant remarquer que "déjà Mr le comte avait gardé l'air bien jeune..." avec un sourire en coin.

Elle pense également que le comte est investi par les dieux d'une mission et le plaint sincèrement car elle l'a vu se promener la nuit avec le fantôme de sa fiancée.

On peut aussi tomber sur l'aspirant druide rendant visite à ses parents, les Brieland, mais il ne peut rien dire car

il a promis le secret aux druides (de toutes façons, il ne savait pas grand-chose) mais il proposera aimablement aux aventuriers d'aller dans la forêt pour rencontrer le cercle d'initiés druidiques qui s'y tient.

... Mortel, une malédiction se tient dans l'essence de ton âme, les fibres de ta chair, le coeur de ton foyer...

Hyerominus Enoch, haut prêtre de Lucifer.

Mais passons aux choses plus sérieuses, si les personnages ont deux onces de jugeotte, ils comprendront bien au bout d'un moment qu'ils sont pris dans la malédiction et que pour s'en sortir, il n'y a que deux solutions:

- Agir vite et libérer le village de cette emprise.

- S'enfuir le plus loin possible et se faire faire un "remove curse" par un clerc niveau minimum 16°, qui dans ce cas n'a que 50 % de chance de purifier le personnage (un essai possible).

Dans le cas où le "remove curse" échouerait, le personnage se sentira inlassablement attiré vers Vyrdim et y repartira s'il se laisse aller. Sinon son corps commencera lentement à pourrir, se gonflera de gaz de putréfaction.

Le personnage encaissera 1 point de vie par heure passée éloigné de Vyrdim plus 1 point de constitution jusqu'à la mort et la décomposition totale du corp. (no save !)

Nergal ne supporte pas que ses proies s'enfuient sous son nez !!

CACHE-CACHE MORTEL

Quelque soit la progression de l'enquête, les personnages se retrouveront devant les portes du manoir des Pelissart centre de tous les mystères, puisque personne à part le comte n'y est entré depuis 20 ans !!

D'aspect extérieur, le manoir est une énorme bâtisse de style baroque, qui apparemment n'a pas été entretenue depuis très longtemps. On se semanderait presque si quelqu'un vit là-dedans !

La description complète du manoir est laissée à la discrétion du maître de jeu (on va pas tout vous mâcher !).

Une chose est certaine, dès que les personnages pénétreront dans cette bâtisse, la statuette sera alertée par



une présence vivante et écrasera le jeune comte sous ses égos (et elle en a beaucoup !) pour le contrôler et l'obliger à supprimer les intrus.

La statuette désirera s'amuser un peu avec ses marionnettes: ses morts-vivants et le comte. Elle va s'amuser avec les personnages, elle veut les tuer un par un, lentement en les terrorisant.

C'est encore à vous, cher maître de jeu, de faire preuve de talent car beaucoup de maîtrise de l'infra-structure de AD&D sera requise pour ne pas faire un massacre mais pour suffisamment terroriser et affaiblir les personnages et les joueurs...

PNJ

Les mort-vivants du manoir

Spectres -8	AC 2	HD 7+3	HP 40	MM1	p 89
Vampire -3	AC 1	HD 8+3	HP 60	MM1	p 99
Wight -12	AC 5	HD 4+3	HP 22	MM1	p 100
Zombies -25	AC 8	HD 2	HP 14	MM1	p 103
Apparition -2	AC 0	HD 8	HP 55	EF	p 12
Eye of Fear -1	AC 2	HD 12	HP 82	FF	p 35
Zombie -6	AC 6	HD 6	HP 36	MM11	p 131

Allan

F: 13 I: 14 S: 14 D: 17 C: 12 CH: 17 Beauté: 15 Pv: 14 AI: ND (N6)

CA: 7/10 surpris mais en cas de bagarre sérieuse, il remettra en toute hâte sa vieille côte de maille et son épée large (qu'il dissimule dans un coffre sous le bar). En ce cas CA: 3/6.

Allan est un bel homme d'une quarantaine d'années à la longue chevelure grisonnante retenue dans le dos par un lien de velours. Il a une poignée de main ferme et chaleureuse et des yeux clairs et rieurs. Toutefois, il se montre beaucoup plus discret et moins volubile que le reste de la population. Son accent est différent ainsi que sa façon de s'exprimer, plus chatiée. Allan est barde 3^e niveau (Dragon: "singing a new tune" - sinon caractéristiques bardiques - niveaux de voleurs et considéré 3^e niveau guerrier moins les niveaux de voleur).

Marguerite

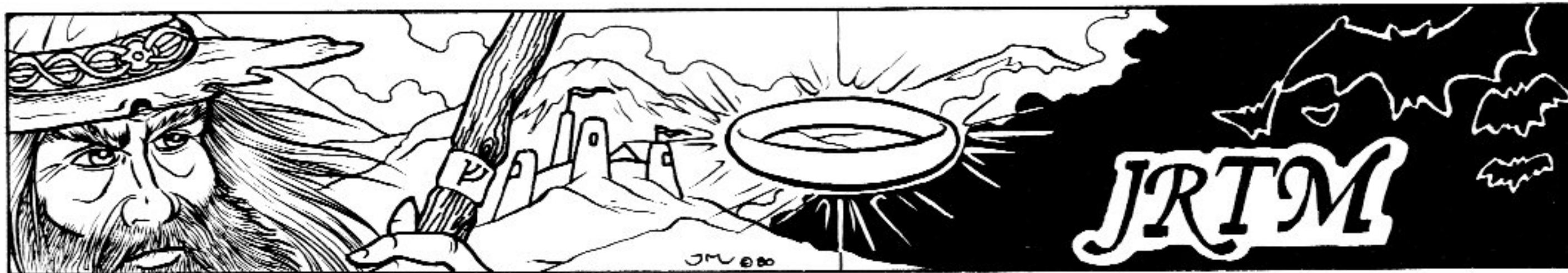
F: 9 I: 13 S: 15 D: 12 C: 10 CH: 16 Beauté: 16 Pv: 13 AI: NB (N6) 0 LEVEL CA: 10

Margaret est une grande femme élancée d'environ 35 ans, à la longue chevelure rousse et bouclée et aux grands yeux verts. Son visage doux et sensuel ainsi que sa gentillesse lui valent l'admiration muette (Allan est très jaloux) de toute la population masculine du village. Elle adore son mari et ils forment de l'avis de tous un couple idéal.

Leurs deux enfants, Damien et Arnaud sont absents car ils sont l'un et l'autre en apprentissage: Damien a été envoyé au loin dans un collège bardique comme il le désirait et Arnaud est aspirant chez les druides de la forêt voisine. Allan et Margaret en parlent avec fierté et un peu de tristesse due à leur absence (Arnaud n'est pas très loin et vient voir ses parents).

La statuette fera en sorte que le comte dirige les attaques des mort-vivants pour harceler les personnages. Si les personnages font preuve d'habileté et de courage, la statuette fera reculer ses troupes pour protéger la salle où vous l'aurez soigneusement installée.





1409, L'Année Terrible

Texte de Frédéric Pourcel, illustrations de Jean-Michel Ringuet

Cette aide de jeu pour JRTM décrit à la fois une région et une époque troublée de l'histoire de la Terre du Milieu. Elle s'accorde parfaitement aux suppléments de ICE comme Angmar ou les Rangers du Nord et vous fournira matière à quantité d'intrigues mettant en jeu l'équilibre d'un Royaume et de tout un peuple face à la montée des Ténèbres.

ressentie par ses deux autres fils, Amlaith surtout, que le droit d'aînesse destinait au trône. Eärendur céda, peut-être par souci d'éviter une crise entre trois frères qui ne s'entendaient guère, et les royaumes d'Arthedain, Cardolan et Rhudaur virent le jour. Nous étions en l'an 861 du Troisième Age, une page décisive de l'histoire des Terres du Milieu venait de tourner.



1409 (3^e A.). Année maudite pour les Dunedain du nord, sans doute l'une des plus funestes et des plus importantes de toute leur histoire.

Au-delà de l'effondrement militaire et de l'échec tactique, ce sont les tares du système politique et les rivalités mesquines qui sont étalées au grand jour. Faiblesses qu'ils traînent comme un boulet depuis des siècles et qui finiront par causer leur perte. En cela, 1409 est un violent et destructeur coup de semonce, annonciateur d'un désastre désormais proche.

LE PARTAGE

Il est des événements en histoire qui, pour être parfois très anodins, n'en sont pas moins terriblement lourds de conséquences. Ainsi, lorsqu'Eärendur, dixième et dernier souverain d'Arnor, dut se résoudre, la mort approchant, à partager son vaste et puissant royaume entre ses fils, nul n'aurait pu songer que ce banal traité condamnerait à court terme l'indépendance des Dunedain. Il ne s'agit pas pour autant d'une erreur politique, non. Eärendur avait bien un instant envisagé de préserver l'unité de l'état en cédant le trône à son fils cadet, Eldacar, mais les grands barons s'y étaient opposés. Et puis la chose eût été mal

LES FRERES ENNEMIS

Pendant quelques années, l'on put croire au succès de l'entreprise du roi défunt.

Chaque royaume semblait présenter des gages de stabilité politique, de prospérité économique, qui étaient autant de preuves d'une transition parfaitement réussie. Mais les illusions étaient trompeuses et bientôt, les premières dissensions virent le jour.

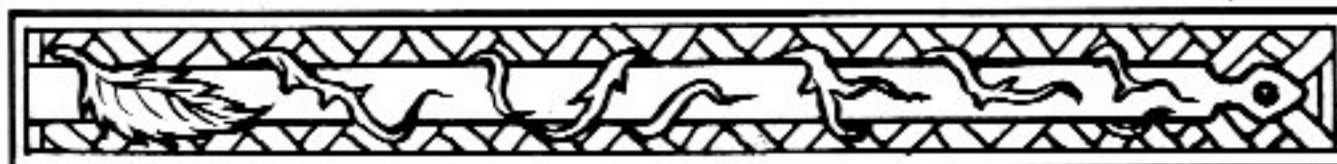
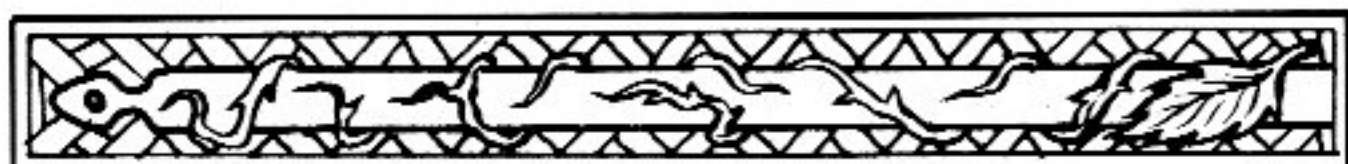
Tout d'abord, les relations entre les trois frères, déjà fragiles de par le passé, se rompent complètement du moment que chacun accède au pouvoir.

Aux querelles personnelles se mêlent les querelles de rois. Les liens du sang ont tendance à être oubliés et l'on s'enferme dans une farouche indépendance. Les causes en sont multiples: Eldacar, jaloux de ses frères pour avoir toujours été le "préféré" d'Eärendur, considère son aîné comme un incapable; Aldarion, quant à lui, s'estime lésé en recevant les étendues désolées du Rhudaur...

La rivalité est donc à l'ordre du jour et le pire, c'est qu'elle se perpétue au fil des générations.

Cependant dire qu'il n'existe pas motifs à protestations serait erroné, tant le partage de 861 présente l'aspect d'une exécution testamentaire bâclée en deux temps trois mouvements. Les royaumes sont inégaux en taille comme en puissance, le plus défavorisé étant sans conteste le Rhudaur qui a le triste privilège d'avoir frontières communes avec les Dúlandings hostiles, les Monts Brumeux où résident déjà de fortes concentrations d'Orques, et surtout cette terre pauvre et aride qui deviendra le fief du Roi Sorcier. Par opposition, Eldacar fait figure de privilégié avec un état de grande superficie, doté d'une cité marchande en plein développement (Tharbad), et défendu au Nord-Est par la forteresse d'Amôn Sûl, où réside le plus puissant des Palantiri de l'Ouest du continent. Ces inégalités inhérentes au traité de 861 allaient être sources de conflits entre les trois états durant toute la durée du Troisième Age, sans que l'on cherchât à y remédier par d'autres méthodes que la guerre...

La forteresse d'Amôn Sûl fût à plusieurs reprises la pomme de discorde entre les états successeurs de l'Arnor. Posséder le Palantir, c'était acquérir un avantage décisif, voire l'hégémonie politique; faire du vainqueur le premier des royaumes du Nord.



Le partage de 861 l'avait bien sûr attribué à Eldacar de Cardolan, mais la fantaisiste division territoriale faisait que l'Arthedain et le Rhudaur avaient frontières communes avec le site. S'en emparer était tentant, le système de garde instauré (chaque état assurait la surveillance de la forteresse un an sur trois) ne satisfaisant personne.

Rhudaur et Arthedain avaient chacun de bonnes raisons à mettre en avant pour justifier leur politique belliqueuse. De par sa position de glacis stratégique vis à vis de ses voisins, le Rhudaur arguait du fait qu'il était, des trois royaumes, celui qui en aurait la plus grande utilité. L'Arthedain en revanche, déjà détenteur d'un Palantir en la capitale d'Annuminas, escomptait qu'une seconde pierre compenserait efficacement la faiblesse numérique de son armée (moins de 5000 hommes). Ainsi, ses troupes seraient en mesure d'anticiper les manœuvres de l'ennemi et de se porter immédiatement au secours de la zone menacée avant que celle-ci ne soit envahie.

Ce fut donc la guerre, par deux fois, de 1084 à 1092 et de 1284 à 1287. Au bout du compte, le Cardolan conservait Amôn Sûl. Aucun de ses rivaux ne parvint à faire la décision, seules les finances et les populations furent un peu plus amoindries. Et lorsque l'Angmar attaquera, ce seront des Dunedain peu nombreux et divisés qui lui feront face.

UNE AUTORITE ROYALE AFFAIBLIE

Le traité bancal de 861, nous venons de le voir, fût la source de rivalités et de guerres civiles meurtrières qui destabilisèrent durablement les royaumes du Nord. Mais il est un autre talon d'Achille non moins important, que la crise de 1409 révéla: il s'agit de la contestation du pouvoir royal par la haute noblesse.

Ceci est le triste apanage du Rhudaur et du Cardolan.

Le Rhudaur se devait d'être stable politiquement et fort militairement pour être en mesure de résister à ses voisins hostiles. Mais ce ne fut pas le cas, et l'on peut y voir la maligne influence du Roi Sorcier... Dès 1176, un usurpateur, Rhugga, s'empare du trône. Sous prétexte de rétablir la lignée d'Aldarion, le Cardolan entre alors en guerre contre lui, sans résultats. Dès lors, ce ne sont plus que complots et coups d'état.

La noblesse du royaume fait état de ses prétentions au trône, l'anarchie s'installe et en 1349, le Roi Sorcier d'Angmar n'a plus qu'à cueillir ce fruit pourri de l'intérieur...

L'exemple du Cardolan est encore plus significatif. Déjà en 861, la noblesse s'était opposée à ce qu'Eärendur confie le royaume d'Arnor en son entier à son second fils Eldacar. Preuve est faite qu'elle espère secouer le joug de l'autorité royale afin d'accroître son indépendance. Par la suite, en effet, elle tente de s'émanciper. Elle possède pour cela un atout de taille: de sa bonne volonté dépend la levée des troupes. Les grandes maisons réunies constituent en réalité près de 80 % de l'armée en campagne. Le souverain doit donc obligatoirement faire preuve d'une grande souplesse à défaut de pouvoir s'imposer par la force, s'il veut être en mesure de s'opposer à un péril extérieur. En outre, cette disproportion des camps en présence laisse planer le spectre de la guerre civile, que le Roi ne peut espérer gagner...

Le prince régnant est donc seul; de sa personne et de ses capacités dépend la survie de son état. S'il venait à disparaître sans successeur désigné, la noblesse aurait tôt fait de se disputer le trône. Hélas, malgré toutes les précautions prises, le Cardolan se révélera être le royaume le plus instable, avec six souverains sur dix décédés de mort non naturelle. Autant d'occasions pour les barons de prendre le pouvoir, autant d'occasions d'accéder un peu plus à l'autonomie tant désirée.

Seul l'Arthedain fait exception à la règle. Sans doute parce que la capitale de l'Arnor se trouvait sur son sol et que la puissance royale y était plus sensible, il bénéficie d'une monarchie forte qui a su faire courber la tête aux grands du royaume. Sa faiblesse se situe davantage sur le plan militaire, avec trop peu d'hommes pour surveiller une immense frontière Nord. Le manque de vigilance est le plus redoutable de tous les dangers car le royaume dépend en fait de ses voisins en cas d'invasion: isolé, sa chute n'est qu'une question de temps...



LA CRISE DE 1409

Elle allait confirmer l'habileté du Roi Sorcier à exploiter les erreurs et les faiblesses des Dunedain. Face aux armées de Carn Dum et du Mont Gundabad, ceux-ci présentent une armée inférieure en nombre et disposée selon un schéma tactique inadapté.

L'offensive, pour une fois, viendra de l'Est. La chute du Rhudaur aux mains d'Angmar offre tout le flanc Est du

Cardolan et de l'Arthedain. La frontière à défendre s'élargit d'autant... De plus, Amôn Sûl est maintenant à portée, il suffit pour l'atteindre d'utiliser la grande route qui traverse les terres d'Est en Ouest (Menatar Romen). Pour protéger son flanc droit, le Cardolan s'appuie sur un réseau de tours fortifiées tenues par des mercenaires Northrons (appellation Dunadane de ces peuplades Nordiques plus tard désignées par le terme Rohirrim). Ces fortifications se situaient dans l'angle de terre compris entre la rivière Mitheithel et le coude formé à cet endroit par la rivière Bruinen. Quiconque désirait emprunter la route de l'Est devait auparavant se rendre maître de la majorité d'entre elles. Or, en 1409, probablement au printemps, l'armée d'Angmar franchit la Mitheithel et se rue vers Amôn Sûl. Défenses statiques, dépourvues de renforts proches susceptibles de les soutenir, les tours vont tomber les unes après les autres. La campagne éclair est menée tambour battant.



Le Cardolan mobilise rapidement mais l'ensemble est disparate, de faible valeur et dépourvu d'unité de commandement. En regard des 500 Ragers (infanterie lourde) et des 500 cavaliers Northrons, l'armée Royale dispose d'infanterie légère peu motivée et de la milice de Tharbad, qui fournit l'essentiel des archers. Il eut fallu des troupes d'élite pour compenser l'infériorité numérique... Ajoutons à cela que l'entente ne règne toujours pas, même face à l'ennemi commun: alors que l'armée de Cardolan manœuvre dans les collines vers Amôn Sûl, la cavalerie lourde d'Arthedain demeure dans la plaine, de fortes garnisons sont gardées en réserve à Annuminas et Fornost Erain. Peut-être l'Arthedain estime-t-il que les seules forces de son vieux rival sont en mesure de stopper l'invasion ? peut-être escompte-t-il annexer par la suite un Cardolan affaibli par la guerre ? Si cela est le cas, l'erreur est de taille !

Car rien ne semble en mesure d'arrêter les hordes noires. La garnison d'Amôn Sûl tombe, et le Palantir est sauvé in extremis par les Seers. Puis c'est au tour de l'armée de Cardolan de succomber sous le nombre dans le Tyn Gorthad, et encore une fois pendant son repli en désordre vers la Vieille Forêt. L'une des plus riches et des plus belles cités de Cardolan, Feagil, est incendiée dans la bataille. Parmi les morts se trouvent le Roi Ostohor et ses trois fils. Le Roi d'Arthedain Arveleg est lui aussi tombé près d'Amôn Sûl, en tentant de porter secours à la garnison assiégée.

Les pertes sont si élevées que la garnison d'Annuminas est appelée en renfort. En vain; elle subit elle aussi la défaite. Bree et la tour de Bar In Dindol sont détruites, l'avance ennemie atteint alors 360 km environ. S'infiltrant entre Bree et la Vieille Forêt, l'armée d'Angmar fonce vers Annuminas, qui est détruite. A cet instant de la campagne, fin 1409, le Roi Sorcier peut se réjouir: ses troupes ont balayé toutes les forces qui ont tenté de stopper leur progression, et elles se trouvent à présent 450 km au coeur du pays Dunedain. Annuminas en ruines, il ne demeure plus que Fornost Erain encore en mesure de lui résister. Fornost où vient de se réfugier la famille royale en emportant le Palantir d'Annuminas...

LES CONSEQUENCES

Heureusement, les Elfes des Hâvres Gris et du Lindon accourent au secours des Dunedain.

Les troupes de Fornost et les fuyards réfugiés aux abords de la Comté sont ainsi en mesure de retourner la situation à leur avantage au cours de l'année 1410. Mise en déroute, l'armée d'Angmar est poursuivie jusqu'aux Monts Brumeux. Ceci est le coup du destin qui sauve, une fois de plus, les Dunedain. Mais la joie cède rapidement la place à l'inquiétude:

La mort d'Arveleg et d'Ostohor a en effet entraîné des conséquences différentes, mais prévisibles, à la tête des deux royaumes:

L'Arthedain réagit aussitôt en faisant accéder au trône un jeune homme, Araphor (il règnera de 1409 à 1589). La crise dynastique est ainsi désamorcée.

Tout autre est la situation en Cardolan:

La couronne échoit à la fille d'Ostohor, Nirnadel mais le pouvoir est aux mains du régent Nimhir. Le royaume ne semble pas en mesure de se relever et, au terme de trois années de règne, Nirnadel et Nimhir sont assassinés lors d'une tentative d'enlèvement (on peut se demander dans quelle mesure la noblesse du royaume n'est pas impliquée dans l'affaire...). La puissance royale s'effondre alors, les cinq plus grandes maisons de Cardolan déclarent leur indépendance dans les années qui suivent; des restes de l'armée Royale naissent des compagnies de mercenaires qui se vendent au plus offrant... Le Cardolan disparaît de l'histoire en tant que grande puissance.

Pour l'Arthedain, la situation devient critique. Il demeure seul, isolé, entouré au Nord, à l'Est et au Sud par des états sous la coupe directe ou influencés par l'Angmar. Amôn Sûl est tombée, et même si le Palantir est à présent à Fornost Erain, promue capitale du royaume, il ne faudra plus compter sur l'aide des barons de Cardolan, préoccupés par leurs querelles personnelles. Avec une armée encore décimée par le conflit, il se prépare au prochain assaut, qui pourrait fort bien être le dernier...

CONCLUSION

INTRODUCTION ENTRE L'ARTICLE ET LE SCENARIO

Les Dunedain sortent de la crise de 1409 encore plus affaiblis et divisés que par le passé. Leur individualisme nocif les a mené au bord du gouffre, et seule une tentative de réunion serait encore en mesure de les sauver. L'Arthedain, qui a fait la preuve de sa stabilité politique durant la guerre, est désormais le leader des peuples libres du Nord-Ouest des Terres du Milieu. A ce titre, il entreprend une offensive diplomatique et militaire contre les barons de Cardolan dans l'espoir de les gagner à sa cause, et d'accroître en fait une puissance militaire qu'il sait insuffisante.

Mais voici que surgit un troisième larron en la personne du Gondor, qui à son tour tente de profiter du malaise politique ambiant. Une lutte d'influence très indécise commence, tandis que tout la haut, dans le nord, le diabolique Roi Sorcier prépare l'assaut final.

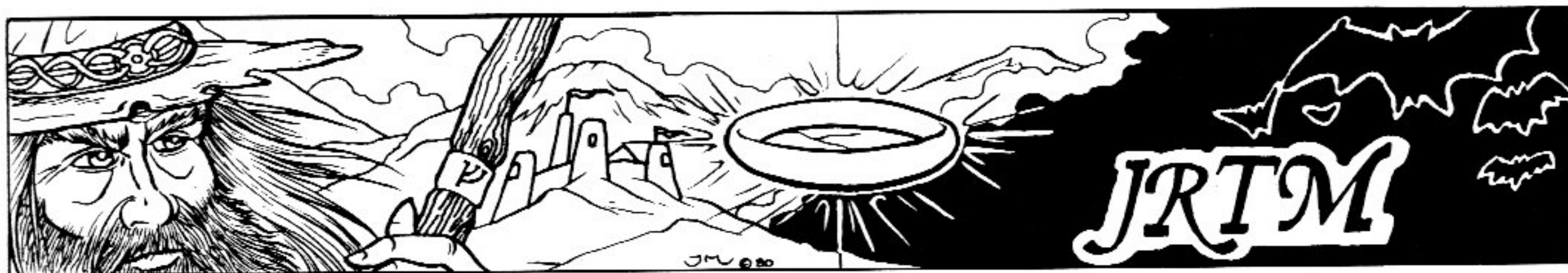
Voilà pour les événements. MJ et PJ, souvenez-vous que le Cardolan du 15° S. 3° A. est un tissu d'intrigues, une terre d'anarchie où la lutte pour le pouvoir atteint des sommets inégalés. C'est donc un site d'aventures particulièrement riche, les personnages pouvant être mêlés à d'innombrables événements militaires (les incursions Orques sont incalculables) ou politiques (qui veut le trône laissé vacant en 1409 ?).

Pour ceux qui ne rêvent que d'or et autres gemmes (les vils matérialistes !) le royaume est en outre le paradis des mercenaires.

Mais assez parlé ! Passons de la théorie à la pratique en plongeant au sein de ces sombres événements.

Le scénario qui va suivre réclame précautions et réflexion, un solide esprit d'équipe et déjà quelques aventures derrière soi (Niv. 4 et plus). Si vous vous faites taper sur les doigts, n'allez pas ensuite pleurer que l'on ne vous a pas prévenu !





La Dernière Tour

Texte de Frédéric Pourcel, illustrations de Jean-Michel Ringuet

Pour découvrir et utiliser le cadre de jeu qui vous a été présenté dans l'article précédent, nous vous proposons ce scénario, normalement prévu pour un groupe de trois à quatre personnages de niveau 4. Un accent tout particulier a été mis sur les relations entre personnages et PNJ. L'atmosphère de huis-clos, la menace d'une attaque prochaine et l'aura de mystère et de suspicion qui plane à la suite d'événements étranges devraient contribuer à en faire une expérience "pas comme les autres" pour vos joueurs blasés.



C'est une ombre épaisse et meurtrière qui s'abat sur les royaumes de l'Ouest, un torrent vomi de l'Angmar qui ne laisse derrière lui que cadavres et destructions. Pour les trois états héritiers du jadis puissant Arnor, l'heure est à présent venue de vaincre ou de disparaître dans la tourmente. Mais face aux hordes noires, la légendaire vaillance des Dunedain semble faiblir. Touché à mort, le Cardolan agonise avec son prince et l'élite de son armée aux pieds d'Amôn Sûl; le Rhudaur n'est plus qu'un vaste no man's land incontrôlable; l'Arthedain enfin, le plus puissant des trois royaumes, voit ses frontières submergées par une meute terrifiante qui menace d'encercler Annuminas, la capitale royale...

Sur les quelques routes non encore tenues par l'ennemi, des colonnes de réfugiés errent sans fin à la recherche d'un havre de paix, en proie à la faim, au désespoir et aux exactions d'aventuriers sans scrupules. Ailleurs, ici et là, les débris épars de l'armée de Cardolan refluent en désordre, harcelés par les cavaliers Easterlings, et menant encore d'âpres et désespérés combats d'arrière garde...

PROLOGUE

La petite cité de Ragvorn est pour l'heure en pleine effervescence. Il y a de cela une semaine, la puissante armée de Cardolan traversa la cité en un long ruban coloré. Le roi Ostohér chevauchait en tête, entouré de ses fils et de sa garde personnelle, et l'on disait que les troupes se portaient à la rencontre de l'ennemi, quelque part, vers Amôn Sûl.

De fait, les lueurs rougeâtres illuminèrent l'horizon plusieurs jours durant, témoignages d'âpres combats.

Puis, ce fut le silence: aucune nouvelle, aucun messager annonciateur de victoire. Peu à peu, le doute s'insinua dans les esprits et plusieurs familles vinrent grossir les rangs des réfugiés sur les routes de l'exode.

La population qui demeure ne sait quel parti prendre: l'armée d'Ostohér a-t-elle été vaincue, ou bien s'est-elle lancée à la poursuite des Orques en déroute?

C'est dans ce contexte d'anxiété, de curiosité et de crainte que les PJ entrent dans la cité. Réfugiés, mercénaires, peu importe leurs motivations en somme, car ils sont aussitôt assaillis de questions. Comme ils ne peuvent répondre, c'est alors l'indifférence. Les visages se ferment, les langues se lient; çà et là, les moins courageux quittent Ragvorn à la tombée de la nuit, comme des voleurs...

Le lendemain matin, à l'aube, une cavalcade inhabituelle résonne dans l'avenue principale. Il s'agit de 5 cavaliers lancés au grand galop, et celui qui semble être le chef hurle: "Place ! Place, ou nous vous renversons !!!".

Les hommes sont sales, hirsutes, les traits tirés par la fatigue. Leurs montures sont écumantes et couvertes de poussière.

Sur les boucliers bosselés et les cottes de mailles en lambeaux, on perçoit à peine l'emblème de Cardolan.

Tandis que ses hommes se précipitent vers un abreuvoir pour se rafraîchir, le "chef" entre dans l'auberge où se trouvent les PJ. La foule se précipite à sa suite et un cercle se forme rapidement autour de lui. Grand, blond, le front maculé de sang séché, il arpente la salle commune à grandes enjambées. Seule sa cuirasse, jadis finement ciselée, trahit un rang élevé.

Son discours est haché:

- "L'ennemi approche, il est tout près... Il faut faire vite... sauver ce qui peut l'être encore... Il faut des hommes courageux pour une ultime mission. Une dernière chance, pour le Cardolan et son roi..."

Mais rien ne vient troubler le silence pesant. Le chevalier s'approche alors d'un paysan assis près de lui, le nez plongé vers le sol, et l'interpelle:

- Toi ! viendras-tu défendre l'honneur de ton roi ?

Sans lever les yeux, l'homme fait "non" de la tête. Alors,

fou de rage, le chevalier lui assène un coup violent du revers de sa main gantée de fer. Il hurle maintenant :

- N'y-a-t-il donc plus ici que des vieillards et des pleutres ? Plus de fiers sujets refusant l'esclavage ?

Personne ne bronche. Discrètement, quelques-uns quittent l'auberge.

Le chevalier murmure : "lâcheté et trahison... partout..."

Soudain, il tire de sa ceinture une bourse enflée et la jette au sol. Le petit sac de cuir répand son contenu, étincelant sur le plancher noirci. Le chevalier éclate d'un rire sonore, sa voix est sarcastique :

- Et pour 500 PO ? Une telle somme ranimera-t-elle l'ardeur enfuie des vénaux sujets de Cardolan ?

Ce sera sans doute le moment choisi par les PJ pour se manifester. Le chevalier les dévisage des pieds à la tête.

- Bien... voici des braves... Personne d'autres ? Personne qui ne veuille se joindre à ces courageux combattants ?

Devant le silence de l'assemblée, il crache alors par terre d'un air dégoûté :

- Maudits soyez-vous, vous et votre descendance !

Les geôles de l'Angmar seront votre juste récompense !

Il entraîne alors les personnages vers une table, dont il balaie la surface de la main. Ceci fait, il tire de sa cuirasse une carte froissée qu'il déplie à la hâte.

- Venez voir, il n'y a pas un instant à perdre... Nous sommes ici, l'ennemi est à présent là (il pointe l'index sur Amôn Sûl)...

Ici, au Sud, se trouve la Forteresse d'Ang Barad (Qu. "La Tour de Fer"), contenant plusieurs contingents de mercenaires non encore engagés face à l'ennemi. Quelques milliers d'hommes tout au plus qui devraient se trouver au coeur du combat d'ici 8 à 10 jours... S'ils parvenaient, avant cette date, à s'interposer entre les deux armées, cela nous donnerait 24 h, peut-être 2 jours, afin de rallier les fuyards... D'autre part, le maître de l'Angmar s'intéresse fort à cette garnison. Peu de temps avant la bataille, nous avons appris qu'un émissaire allait être dépêché sur place afin d'acheter les services desdites troupes. C'est ce qu'il faut empêcher, à tout prix... Voyez, la forteresse est à 4 ou 5 jours de cheval... Après le bois, vous traversez la rivière: le pont fortifié est tenu par nos troupes. De là, la silhouette d'Ang Barad est nettement visible."

Si aucun volontaire ne se présente, le chevalier recommence sa harangue sur la grand' place. Comme personne ne bouge, le ton devient menaçant :

"Très bien, vous l'aurez voulu... A partir de cet instant, plus personne ne quitte la ville tant que je n'ai pas obtenu satisfaction."

L'officier se rend de ce pas chez le commandant de la garnison locale pour que des ordres soient donnés. Dès lors, les gardes deviennent stricts et incorruptibles (ils ont trop peur du chevalier !). Celui qui tenterait de passer outre, par la force ou par la ruse, se verrait sans doute pris et "désigné volontaire"...

Cette situation dure 24 h, après quoi les cinq cavaliers repartiront comme ils sont venus. Sombre et peu bayard, le chevalier évite de parler des derniers combats. Si on l'y force par contre, il craque et s'effondre en larmes, répétant à l'infini : "Triste journée ! Ce fut une bien triste journée !"



EMBUSCADE

Le voyage dure 4 journées si l'on adopte un rythme rapide, 6, si l'on désire économiser les montures... et ne pas avoir à faire de jet d'équitation ! Précisons avant d'aller plus loin qu'en ces temps troublés, le prix d'un cheval grimpe en flèche (Prix multiplié par 1,5; 2 ou 3).

Durant les deux premiers jours, il ne se passe rien de notable. Les PJ peuvent toutefois distinguer les stigmates de la guerre alentour: bivouacs éteints datant de quelques jours; nombreuses traces de cavaliers...

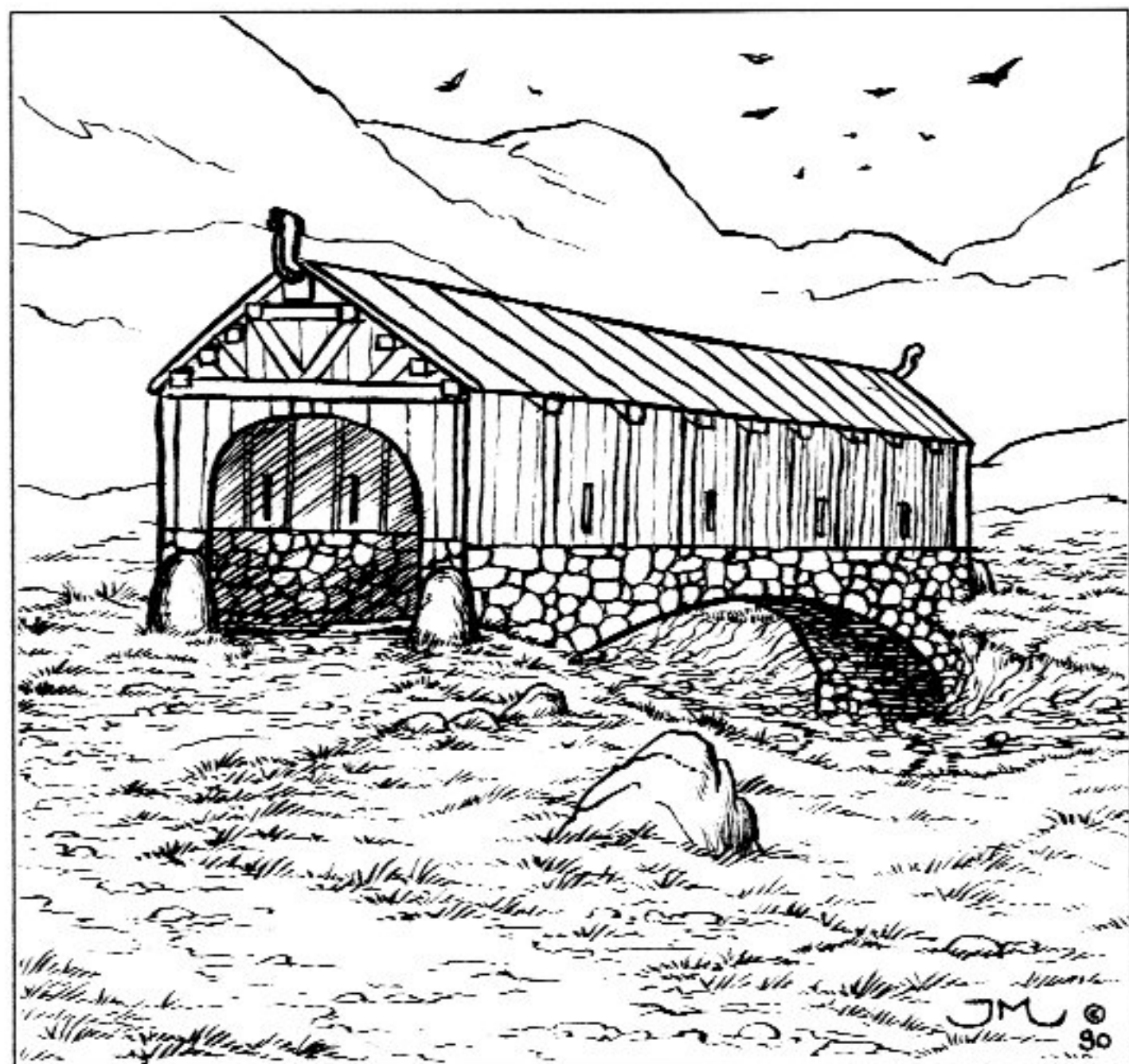
Puis, le groupe parvient au pont. Long d'une trentaine de mètres, large de quatre ou cinq, il s'agit d'un ouvrage de pierre couvert d'un toit de bois. Les rembarres, de bois elles aussi, sont percées de meurtrières à intervalles réguliers. Sur l'autre rive, une sentinelle fait les cent pas, lance à la main et épée au côté. Une petite cabane tient lieu de poste de garde non loin de là (voir plan).

Le garde se montre froid et suspicieux. D'un ton inquisiteur, il demande l'identité de chacun, la direction de leur voyage etc, avant d'inviter l'un des PJ (un combattant, pas une femme ou un hobbit) à se rendre en sa compagnie jusqu'au poste de garde afin de remplir le registre où sont consignées les allées et venues, "procédure obligatoire en ces temps de guerre", dit-il.

Une fois à l'intérieur, 4 autres "soldats" tenteront de maîtriser l'intrus sans attirer l'attention de ses compagnons... Vous l'avez compris, il s'agit en fait de soldats ennemis ayant revêtu l'uniforme de Cardolan. Le poste est tombé il y a cela 2 jours, non sans avoir offert une forte résistance. En le tenant, l'Angmar prépare déjà la reprise de sa marche en avant.

La "garnison" se compose de 6 soldats, 5 cavaliers (pour l'heure en patrouille) sous les ordres d'un Ranger Noir, Orkam. Celui-ci ne rentrera qu'à la nuit. En attendant, les gardes laissés au pont ont ordre de neutraliser et de faire disparaître discrètement les curieux. Pour cela, le soldat de faction tentera tout pour attirer les PJ jusqu'à la cabane (il leur propose de se restaurer, de consulter une carte précise...)

Toutefois des aventuriers observateurs décèleront le piège: ainsi, le fourreau de l'épée du garde n'est en rien semblable à ceux en usage dans l'armée de Cardolan (Facture Dunland). Ensuite, il y a une vaste portion de terre fraîchement retournée sur la berge, un peu en contrebas du pont: c'est là que furent ensevelies les victimes du combat d'il y a 2 jours... Enfin, le garde passe trop rapidement d'un ton autoritaire à l'affabilité...



Si les PJ refusent de pénétrer à l'intérieur du poste, la sentinelle leur tient un instant compagnie avant de passer à l'attaque. Simultanément, le groupe est pris à partie par 2 archers, depuis les fenêtres de la cabane, tandis que le reste des soldats accourt à la rescousse. Les usurpateurs combattent avec acharnement et tentent de s'enfermer dans le poste s'ils rencontrent une forte opposition.

Le temps joue en leur faveur, ils espèrent tenir jusqu'au retour des cavaliers Easterlings (en fin d'après midi).

Laisser le poste aux mains des soldats est une erreur. Ceux-ci utiliseront des signaux lumineux pour communiquer la présence des aventuriers aux autres patrouilles de la région.

Les derniers jours de voyage s'annoncent alors particulièrement périlleux (35 % de chance de rencontrer un groupe d'Easterlings ou un ranger d'Angmar).

Ultime hypothèse enfin: les PJ décident d'entrer tous ensemble dans la cabane ! Surpris, les "gardes" leur offriront l'hospitalité pour la nuit, attendant des renforts pour mieux les assassiner dans leur sommeil... Dans ce cas cependant, les personnages auront le temps de s'apercevoir des anachronismes vestimentaires des "Dunedain".

ANG BARAD

Les aventuriers parviennent ensuite rapidement en vue des murailles imposantes de la forteresse. Ils y sont accueillis par un jeune officier, Walmor, qui les conduit jusqu'à leurs appartements. L'ambiance est ici très étrange: aucune nouvelle du front, on se sent extérieur au monde en guerre. Les mercenaires attendent et passent le temps comme ils peuvent, sans grand soucis de discipline. Walmor prend congé en annonçant que le capitaine Zeitken sera présent lors du souper, à 20 h. Les PJ n'en tireront aucune information supplémentaire.

Jusqu'à l'heure du repas, les PJ peuvent à loisir se promener dans la forteresse.

Dans la cour, quelques mercenaires s'entraînent. Non loin de là, l'Elfe Ardariel fait curieusement office de forgeron.

Les aventuriers peuvent alors apprendre:

- 2 personnes sont arrivées récemment. L'un d'eux est un marchand, Roff; quant au second, on ne sait rien de son identité ni de ses motivations.

- Le dernier étage du donjon est interdit à tous (Ordre du capitaine Zeitken). Il s'agit des appartements du commandant de la forteresse.

- Une conversation discrète a lieu dans un couloir du donjon, que les aventuriers peuvent aisément surprendre:

Il y a là 3 hommes:

- Un solide Northron, blond, borgne, en cotte de mailles, une hache à la ceinture.

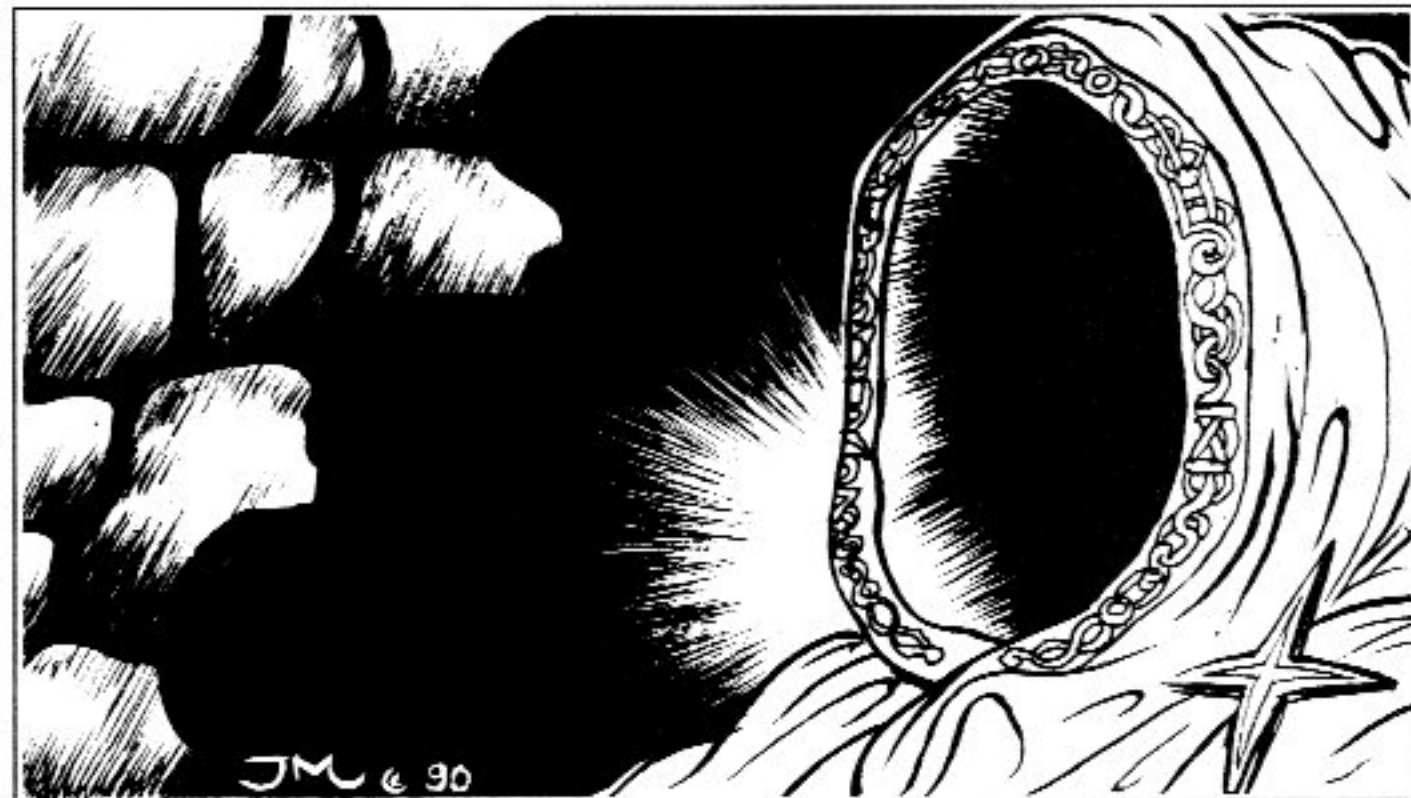
- Un humain au teint de bronze, de taille moyenne et en cuir clouté (un semi-orque).

- Un homme vêtu de noir des pieds à la tête, le visage masqué par le capuchon de son manteau de cuir.

Pour seule décoration, il arbore une étoile d'argent à 4 branches au niveau de l'épaule. Sous le manteau, on devine une épée longue.

Le Northron envisage de rompre son contrat: l'inaction brise le moral de ses hommes et ne permet pas de maintenir la discipline. En outre, il n'a toujours pas été payé. Le second pense encore attendre quelques jours, afin d'obtenir des nouvelles du front. Après seulement, il décidera... Pour le moment, on lui a rapporté l'arrivée d'étrangers à Ang Barad, peut-être sont-ils au courant de ce qui se passe actuellement plus au Nord.

Le troisième se montre pessimiste: on dit que l'armée de Cardolan a été défaite, et que le roi est mort ou prisonnier. Les Orques auraient rasé Amon Sûl et le Palantir qui s'y trouvait aurait disparu. A son avis, la chute du royaume n'est plus qu'une question de jours.





LE SOUPER

Il a lieu dans la salle d'apparat du donjon, décorée de trophées et d'armes finement ciselées. La grande table de chêne massif est recouverte de victuailles admirablement présentées (et cuisinées !). Un feu de bois craque dans la grande cheminée. Mais voici les convives :

Le capitaine Zeitken

La cinquantaine athlétique, au regard gris. Commandant en second de la forteresse, les PJ remarqueront qu'il ne préside pas l'assemblée en s'asseyant en bout de table, comme le voudrait l'usage. Il manque donc quelqu'un...

Elna

Femme du capitaine. Dunadane d'une quarantaine d'années, très belle, avenante et intelligente.

Wiaga

Le Northron borgne, commandant le 1^{er} contingent de mercenaires. Fier, coléreux, grand buveur, il exige d'être payé rapidement. Sinon...

Stryko

Semi-Orque, commandant le second contingent de mercenaires stationné à Ang Barad. Un esprit vif, qui questionne beaucoup les aventuriers. Nul doute qu'il scrutera du regard avec insistance tout Numénoréen, Dunlanding ou Corsaire faisant partie du groupe des aventuriers.

Tareg

Médecin personnel des officiers de la forteresse. Très grand, un visage d'adolescent, il semble songeur et ne prête que peu d'attention à la conversation.

Holsker

Dunadan maigre, osseux aux cheveux noirs. Impassible et inquisiteur, il arbore la robe des Seers.

Ardariel

Elfe Sylvain, forgeron de la forteresse. Distant et peu bavard.

Walmor

Bras droit de Zeitken.

Roff

Marchand, venu négocier un contrat juteux de transport, à la fois pour l'acheminement des hommes et du matériel. Arrivé il y a 3 jours.

Halvon

Chef des Rangers de la forteresse. Un homme sûr, compétent mais qui préfère courir les bois plutôt que la vie de cour...

Muellin

L'homme en noir. Il dit être ici pour "affaires", sans plus. Arrivé il y a 24 h, il écoute beaucoup et parle peu.

La conversation

Apparemment, le gouverneur de la forteresse est souffrant. Si Zeitken et les autres convives sont discrets sur le sujet, Holsker annoncera la chose sèchement :

- Le gouverneur a besoin de beaucoup de repos, sa fièvre l'épuise. Il vous recevra plus tard.

Tareg sortira alors de sa torpeur et approuvera. Mais rappelons que le sujet n'est pas abordé si les aventuriers n'en parlent pas d'abord...

- Sur la guerre, aucune information, aucun messager n'est parvenu jusqu'ici. En ce qui concerne le paiement des mercenaires, la date est encore repoussée, faute de moyens. Wiaga n'est pas content et quitte la table.

- Tareg demande la permission de se retirer avant la fin du repas, prétextant une migraine. Holsker le soutient : "il travaille trop, sa santé s'en ressent".

- Muellin dit savoir peu de choses sur la situation présente. "Rien que des rumeurs".

En revanche, il est toujours muet sur les raisons de sa présence à Ang Barad.

UNE NUIT AGITEE

A la fin du repas, vers 22 h, Muellin demeure dans la salle d'apparat et sollicite une entrevue en particulier avec Zeitken. Celui-ci accepte, et les 2 hommes montent au second étage, dans un petit bureau. (La pièce adjacente est vide, on peut très bien coller son oreille au mur pour écouter, au risque d'être surpris par un domestique (35 %) ou une personnalité (10 %)). Muellin précise que la chose est importante. De fait, il fait allusion, par sous-entendus, à d'étranges pouvoirs qu'il a

l'habitude de mettre au service d'autrui. Par souci de discrétion, il n'a pas tenu à révéler tout ce qu'il savait lors du repas.

Osther est à présent mort, la chose est certaine à 90 %. Au mieux, il terminera ses jours sous la torture... Le royaume court donc à sa perte si l'on n'agit pas. Aussi vient-il proposer ses services. Zeitken refuse: il n'a pas d'argent. Ses propres troupes n'ont pas été payées depuis un mois, on ne maintient la discipline qu'en faisant appel à leur patriotisme. Quant aux mercenaires, on attend encore le convoi d'or destiné à les rétribuer; il a 8 jours de retard au moins !

Muellin n'insiste pas mais lance un avertissement alors qu'il franchit le seuil. "Dans l'état actuel des choses, il se pourrait que vous regrettiez amèrement d'avoir repoussé mon offre !"

Roff questionne à son tour les aventuriers en particulier. "Pensez-vous que l'ennemi parviendra jusqu'à la capitale ? Envisagez-vous d'aller combattre ?"

Le petit homme a l'air inquiet pour son commerce mais ses questions n'ont pour but que de sonder la fidélité des PJ à la cause des peuples libres. De leurs réponses dépend son attitude: proposition de passage dans l'autre camp ou inscription sur la liste des personnes à éliminer. Si les PJ sont hésitants ou jouent les mercenaires vénaux, Roff jette alors le masque: il est envoyé d'Angmar, chargé de débaucher les mercenaires pour assurer la capture de la forteresse. Il promet de l'or, beaucoup d'or mais avoue qu'il doit d'abord en référer à son supérieur. Sans plus de précisions, il convie alors les aventuriers à un rendez-vous dans une salle désaffectée au premier étage. Il part, guilleret et souriant, et va se coucher jusqu'à l'heure prévue (3 h du matin).

Si les PJ ont accepté le rendez-vous, l'un des 2 gardes du corps du marchand vient les réveiller à l'heure dite, en frappant légèrement à leur porte. Les aventuriers sont les premiers sur place, puis Roff entre, accompagné de ses "gorilles". L'ombre de la pièce s'épaissit encore, jusqu'à devenir impénétrable et des pas retentissent dans l'escalier. La porte grince mais personne n'aperçoit l'être qui vient d'entrer. Seule la voix résonne sous les voûtes humides.

Après avoir félicité les PJ pour leur passage dans l'autre camp, on évoque la mort prochaine du gouverneur, d'ici quelques jours tout au plus. Roff est chargé sans plus attendre d'éliminer les gêneurs. Visiblement, il existe une longue liste noire... Roff assure pourtant son mystérieux interlocuteur que personne ne se doute de quoi que ce soit. Quant à Tareg, le nécessaire a été fait... Il annonce de plus que la prise de la forteresse s'opérera dans les délais prévus, l'avance des armées du Maître étant foudroyante.

Evidemment, si les personnages sont demeurés fidèles à leur cause (c'est-à-dire combattre Sauron et réussir la mission), le déroulement des événements est tout autre. Roff quitte sa chambre vers 2 h 30 du matin, se rend dans la salle du "complot" accompagné de ses anges gardiens (qui surveillent l'entrée !) et attend la venue de son supérieur. La conversation est identique, si ce n'est que les PJ sont jugés dangereux. Il est suggéré de les éliminer promptement...

La prise de la forteresse n'est pas envisagée: on en parle à mots couverts, comme étant "l'objectif N°1".

Quoiqu'il en soit, si les aventuriers décident d'attaquer les comploteurs, ils auront affaire à Roff et à ses 2 spadassins. Dans tous les cas, le mystérieux interlocuteur



JM © 90

s'enfuit dans l'escalier et sème les poursuivants éventuels (il connaît très bien les lieux !!!), et ceci, quel que soit le moment choisi pour l'attaque !

Pris, Roff dénonce un complot, nie tout en bloc et accuse les personnages d'avoir tenté de l'assassiner pour dérober son or (il détient 1000 PO dans une cassette placée dans sa chambre). Si les PJ parviennent à accumuler assez de preuves pour le rendre suspect (ils se doivent d'être convaincants !), Roff est enfermé sur le champ dans un cachot... avant d'être retrouvé mort le lendemain, égorgé ! Les gardes n'ont rien vu, rien entendu...

Enfin, ultime événement d'une nuit très animée: les personnages éprouvent quelques brûlures d'estomac qui viennent troubler leur sommeil (s'ils ratent leur pourcentage avec bonus de constitution ou JR Poison).

SUSPICION

A l'exception d'Ardariel, tous les convives disent avoir passé une mauvaise nuit. Les visages sont pâles, les traits tirés. Seuls Styrko, Muellin et Halvon semblent avoir mieux supporté le choc. Car l'événement majeur de la matinée est la mort de Tareg, empoisonné. Le corps est tétanisé, suite à des convulsions violentes; la mort a dû se produire assez tôt dans la nuit. Zeitken fait acte d'autorité en interdisant à quiconque de quitter la



forteresse avant l'arrestation du coupable. Les appartements de chacun seront fouillés (Holsken proteste énergiquement). Suite à cela, c'est l'effervescence au sein de la forteresse. Voyez plutôt:

Muellin a demandé à voir le gouverneur, en vain. Par contre, il a vu Holsker pénétrer dans les appartements de ce dernier vers 10 h.

Vers 11h 15, Holsker fait appeler Muellin pour un entretien. Le Seer supplie le mercenaire de lui dire ce qu'il sait sur les événements actuels.

Muellin accepte à condition que le Seer lui obtienne l'autorisation de voir le gouverneur. Les deux hommes se rendent au chevet de celui-ci, de 13h 30 à 14h 45.

Muellin certifie l'origine surnaturelle de la maladie mais avoue ne rien pouvoir faire. Holsker fait état de ses recherches pour le sauver, jusqu'ici sans résultat.

15h 00, Holsker se replonge dans ses grimoires. Même s'il ne le montre pas, il a peur. Les questions se bousculent dans sa tête:

1- Il a perçu l'origine maléfique de la maladie qui tue lentement le gouverneur d'Ang Barad. Mais il ne peut en localiser l'origine, malgré tous ses efforts (il ne quitte son bureau-bibliothèque que pour les repas et des visites au gouverneur à 10h et 16h).

2- Il a perçu la puissance magique de Muellin. Cela l'inquiète.

3- Il était en contact avec les Seers d'Amon Sûl par l'intermédiaire d'un miroir magique. Or, le contact a été rompu depuis plusieurs jours... Doit-il le révéler ?

Muellin paraît en savoir long, mais peut-on lui faire confiance ?

4- Tareg est mort, parce qu'il s'était vraisemblablement aperçu de l'étrangeté de la maladie du gouverneur. Et s'il était le prochain, sur la liste ?

Le gouverneur précisément, est toujours invisible.

Deux soldats d'élite montent la garde à la porte de ses appartements, ne laissant entrer que les personnes autorisées: Zeitken, Holsker, Tareg, Walmor. Ils repoussent les intrus sans ménagement, avec une grande nervosité. Seul Zeitken peut permettre de l'approcher, en sa présence et sans armes.

Le spectacle est affligeant: dans la pénombre de la chambre, étendu sur un lit, un homme, squelettique, au regard fixe, marmonne des onomatopées dépourvues de sens. Selon Tareg, il est atteint de sénilité précoce mais le corps du malade est fortement imprégné d'une aura maléfique...



Autre site d'intérêt, la chambre de Tareg. Il va sans dire que les lieux sont étroitement surveillés une fois le cadavre découvert, c'est pourquoi il serait préférable que ce fût l'un des joueurs qui découvre le corps. Dans le cas contraire, seule la corruption de la sentinelle (cher !) ou l'autorisation du capitaine Zeitken permettront aux aventuriers de fouiller les lieux.

Deux indices sont disponibles, camouflés dans l'armoire:

- Une bourse de 2000 PO, en velour rouge.

- Deux feuillets (très difficiles à découvrir)

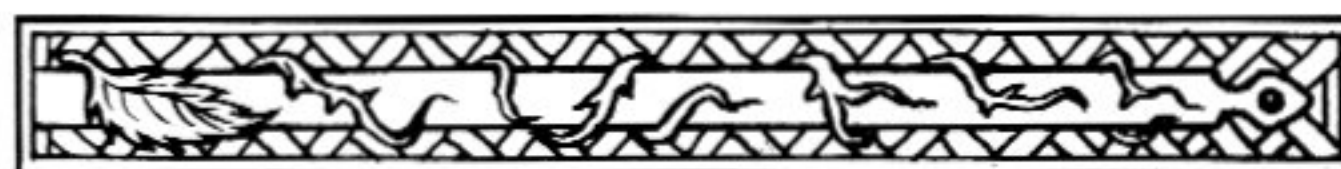
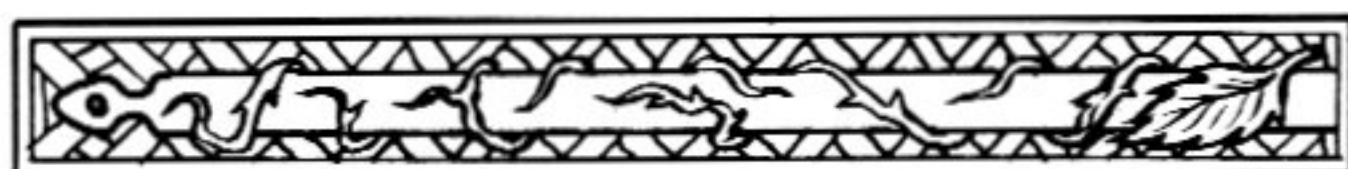
Le médecin avoue avoir accepté de l'argent pour produire un faux diagnostic. Cela n'a rien à voir avec la médecine, il le sait bien, mais il hésite à présent à révéler la vérité. Il dit s'en être ouvert à une personne de confiance pour soulager sa conscience, cette dernière lui a conseillé d'être très prudent, car la personne qui l'avait payé devait être puissante, malgré les apparences. Tareg a signé de sa main cette autocritique.



Si les personnages produisent les feuillets en public, seul Ardariel semble tiquer légèrement. Pris à part, l'Elfe avoue que le médecin est effectivement venu le trouver pour régler un cas difficile, sans lui révéler l'identité du payeur. "Quelqu'un d'insoupçonnable", telles furent ses propres paroles, et cela l'effrayait. L'Elfe s'était promis de garder le silence: ce ne sont qu'affaires d'humains après tout...

Si les aventuriers montrent la bourse, seul Zeitken réagira. Sans rien dire, il tentera d'éclaircir l'affaire. En fait, il signe là son arrêt de mort. Le soir même, alors qu'il se rend chez sa femme, à qui appartient la bourse, il fait une mortelle "chute" dans l'escalier. Le donjon est réveillé par les cris affolés des domestiques, tandis qu'Holsker avoue ne rien pouvoir faire (Mais pourquoi diable ne pas utiliser une torche pour monter un escalier si raide et si sombre ?). Dans l'escalier, flottent encore de légères effluves de magie noire... Car il s'agit bien évidemment d'un meurtre. Au cas où un ou plusieurs personnages étaient en train de filer Zeitken, c'est d'abord une exclamation de surprise ("Toi ?") puis l'obscurité totale, un puissant courant d'air et la lourde chute du commandant en second. Là encore, les PJ n'auront le temps de n'entrevoir personne...

Enfin, en cette belle journée, les PJ ont aussi leurs propres problèmes. L'un d'eux (le plus suspicieux, l'as des questions ennuyeuses...) aura en effet la désagréable surprise de découvrir dans ses affaires une fiole contenant le poison qui vint à bout de l'infortuné médecin. Un garde du château met la main dessus lors de la fouille ordonnée par Zeitken, à moins que le personnage ne parvienne à la repérer et à la subtiliser discrètement (2 jets avec malus "difficile").



En fin de soirée (vers 19h), Roff (s'il est toujours en course) ou un domestique rencontrent Muellin. Après s'être assuré que celui-ci n'est qu'un vénal mercenaire, et que Zeitken ne l'a pas engagé, on lui propose de joindre le camp d'Angmar. Muellin refuse mais fait payer sa neutralité: 2000 PO; avec promesse de quitter Ang Barad dans les 48h. Si Roff est surpris lors de la transaction, même situation que précédemment (combat et sa mort en prison). Muellin demeure à l'écart de l'affrontement.



SECOND JOUR L'ASSASSIN FRAPPE ENCORE

A 10h du matin, Zeitken (ou Walmor, si le capitaine est décédé) réunit tout le monde d'urgence. Halvon annonce que trois de ses hommes ne sont pas rentrés. Vu les zones qu'ils avaient à patrouiller, on peut craindre l'encerclement de la forteresse à court terme. Muellin annonce son départ pour le lendemain à l'aube. Sans explications. Wiaga exige paiement d'ici demain, sinon il partira... Tel est le message qu'il fait parvenir au chef de la garnison par l'intermédiaire d'un garde du corps.

Durant cette matinée

Holsker détruit une partie de sa bibliothèque, et fait ses valises. Persuadé que la forteresse va tomber, il a décidé de fuir pendant la nuit. Aussi ne se donne-t-il plus la peine de rendre visite au gouverneur... Muellin passe la journée à se promener dans la forteresse. La fouille de sa chambre ne donne rien: une gibecière avec quelques herbes et trois jours de ration. Les autres vaquent à leurs occupations habituelles. Seuls Walmor (ou Zeitken) et Halvon cogitent afin de savoir si l'on va se retirer ou combattre...

L'après-midi

RAS. Chacun est libre de ses mouvements.

Le souper

L'ambiance est lourde, tout le monde se tait et regarde en coin son voisin de table. Holsker est absent, soi-disant auprès du gouverneur (en réalité, il termine ses préparatifs de départ).

A la fin du repas, un mercenaire Northron vient remettre un pli à son chef. Wiaga part sitôt l'avoir lu, et se rend dans l'une des tours d'enceinte. Il prévient ses gardes du corps qu'il sera de retour dans deux heures, au pire.

Parvenu au sommet de la tour du hibou, il rencontre quatre personnes qui se tiennent à l'abri des regards indiscrets. Une ombre épaisse empêche de distinguer leurs silhouettes qui se confondent avec le ciel d'encre.

Une voix (la même que celle entendue lors des négociations avec Roff) demande au mercenaire s'il veut connaître l'endroit où se trouve l'or. Wiaga accepte, avec un rire sonore: "Bien sûr que je le désire !".

En échange, il lui est proposé de passer à l'ennemi, et de mener ses hommes au combat contre la garnison d'Ang Barad. A ces mots, le Northron n'a qu'une réponse "Non", et il tire son arme du fourreau...

Quelques secondes plus tard, son corps s'écrase au pied de la tour, non loin d'une poterne proche. Peut-être le long cri du mercenaire éveillera-t-il les PJ...

Seul témoin, Ardariel, qui s'entraînait à l'arc non loin de là. Il a aperçu quatre silhouettes en haut de la tour, dont celle d'une femme. Puis le ciel s'est obscurci, et il n'a pu distinguer grand chose.

Sur le corps désarticulé de Wiaga, un message taché de sang:

- Si vous désirez vraiment l'or tant attendu, venez me rejoindre ce soir au sommet de la tour du hibou ver 10 h. Sachez que la fortune est ici même, mais que peu de gens connaissent sa cachette.

En cette même nuit, Holsker quitte la forteresse vers minuit. Quelques gardes l'ont vu rôder hors de sa bibliothèque, et descendre dans les caves.

Le garde chargé de veiller l'entrée du passage souterrain est retrouvé "endormi" au matin.

Dans le cas contraire, si Holsker est surpris dans sa fuite, il tentera de passer en force, tout en prenant garde de ne pas blesser ses opposants. Il hurle de peur:

"Ne voyez-vous pas que tout est perdu ? Nous sommes trahis, aux prises avec une puissance maléfique contre laquelle je ne puis rien..."

Partez, vous aussi, si vous ne voulez pas périr..."

Il est vrai que le Seer perd alors tout contrôle de ses actes. Le masque hautain se brise, et il est peut-être préférable de laisser partir un homme qui ne serait guère utile en cas de combat.

TROISIEME JOUR CHERCHEZ LA FEMME...

Les événements se précipitent en cette ultime journée.

Les mercenaires Northrons pleurent leur chef disparu. Ils préparent de somptueuses funérailles mais, dans la coulisse, les clans s'affrontent pour sa succession. Trois prétendants sont en lice, Taorl, Diuva et Bregor, tous trois des guerriers compétents et expérimentés.

Or, chacun reçoit la visite d'Elna. La belle Dunadane fait usage de tous ses charmes pour sonder les pensées des prétendants. Elle leur propose de l'or, beaucoup d'or pour devenir seul chef et acquérir ses faveurs. En contrepartie bien sûr, la prise de la forteresse intacte serait le gage de leur bonne volonté et la promesse de subsides encore plus importants. Le MJ est ici libre de faire céder ou pas l'un des mercenaires...

Si les PJ se basent sur les dires d'Ardariel, une femme fait partie des assassins de Wiaga. Or, elles sont relativement peu nombreuses dans la forteresse.

Gareline, la compagne de l'Elfe, une jeune Dunadane aux yeux verts, a un alibi en béton.

Plusieurs personnes peuvent témoigner de son emploi du temps pendant la journée, et Ardariel s'en porte garant durant la nuit. Si les aventuriers se montrent soupçonneux, voire blessants ou incorrects, l'Elfe les jettera dehors sans ménagement !

Elna enfin. Suspecte idéale (sa garde robe contient un long manteau sombre, des sandales fraîchement crottées de boue) elle nie toute accusation. Pour qui la prend-on ? Oser la soupçonner est une offense !!! Qui plus est, elle présente une forte aura magique maléfique, ainsi que ses vêtements. Mais une réussite critique (+ de 100) informera les aventuriers qu'il ne s'agit que d'un pion ensorcelé, dont les actes sont dictés par une tierce personne...

Vers 14 h, peut-être apercevront-ils un pigeon quitter la tour du levant, et s'envoler vers le Nord-Est. Le volatile est porteur du message suivant :

"Le plan prévu se déroule normalement. Cependant il serait souhaitable que son déclenchement fut avancé à 1h 30 du matin, afin de neutraliser les derniers obstacles. Puis, le domestique (qui arbore la livrée de Zeitken) repart tranquillement à ses occupations. Lui aussi n'est qu'un pion manipulé par la magie. En l'interrogeant, il ne se souvient même pas de ce qu'il vient de faire, encore moins qui le lui a ordonné !



L'ATTAQUE

Dans la nuit, vers 1h 30 du matin, Elna et trois de ses domestiques se rendent à la poterne.

Pendant qu'ils descendent l'escalier, les gardes de faction ouvrent la porte et une cinquantaine de soldats d'Angmar pénètrent silencieusement dans Ang Barad. Méthodiquement, ils abattent les hommes endormis puis se rendent

au donjon afin d'assassiner les personnalités gênantes : Styrko, Walmor, Halvon, Zeitken (s'il est encore en vie), Ardariel et les personnages.

Il s'agit d'hommes habiles, agiles et vifs. Se déplaçant sans bruit, jouant avec les ombres pour échapper aux regards, ils pénètrent dans chaque chambre pour poignarder le dormeur. Liberté est ici donnée au MJ pour définir ceux qui succomberont... Puis, les assassins descendent dans les sous-sols et se chargent de découvrir le passage secret, qu'ils ont ordre de tenir pour empêcher la fuite de la garnison. L'étroitesse des couloirs, qui ne permet le passage que de deux hommes, est leur meilleur atout, avec la surprise. Ceci fait, ils attendent l'arrivée des troupes régulières stationnées non loin de là. L'assaut est prévu pour 2h du matin.



Il y a cependant fort à parier que les aventuriers échapperont à une triste fin. S'ils donnent l'alerte, la garnison se charge de combattre les agents infiltrés. Mais le bruit du combat fait comprendre aux Orques proches que leur plan a échoué : ils se ruent aussitôt à l'assaut et tentent de forcer l'accès de la poterne.

Une partie des gardes, complètement sous hypnose, leur facilitent la tâche et combattent à leur côté.

Du haut d'une tour, Elna, le regard fixe, contemple la bataille. Alors seulement, Siegbold abat ses cartes. Les personnages l'ont bien des fois aperçu : zélé serviteur d'Elna, homme de confiance de Zeitken, l'hypocrite se révèle enfin. Et cette fois, il a revêtu une longue robe noire sur laquelle s'inscrit la tour rouge, symbole de l'Angmar.

Fou de rage de voir ses plans déjoués, les aventuriers seront les cibles favorites. Qu'avaient-ils donc besoin d'embrouiller une si belle intrigue ? (voir l'histoire)

Il combattra avec acharnement, mais sans témérité. Si la partie est trop forte, s'il est gravement blessé, alors il se retirera en s'évaporant lentement. Non sans avoir juré la perte des personnages...

Ailleurs, le combat fait rage. Si Muellin est encore sur place, il se révèle un allié puissant. De fait, les mercenaires ont abandonné toute querelle pour affronter le péril commun. Il n'est plus question d'or, simplement de sauver sa peau ! Styrko réussit à les rallier rapidement (faites croire aux PJ que la chose est difficile...) et mène la charge.

Vers 6h du matin, les attaquants refluent en désordre. Halvon, seul chef à présent, décide de l'évacuation de la forteresse. Car il ne s'agit plus de quelques dizaines de feux mais de milliers de bivouacs qui entourent à présent Ang Barad ! Avec dépit, les Dunedain se résignent à quitter les lieux par le souterrain. Pour ne pas qu'elle tombe aux mains des Orques, et pour couvrir la fuite, Ang Barad est incendiée...

Et alors que retentit, sinistre, le hurlement rauque d'un Spectre de l'Anneau survolant les remparts embrasés, les PJ marchent lentement vers la liberté...

Ainsi prend fin le scénario proposé. Il n'est pas vraiment difficile et réclame simplement un peu de réflexion. Le cours des événements peut être librement modifié, certains personnages disparaître rapidement de la scène ou non, seul importe le stress que doivent ressentir les aventuriers.

L'ambiance est noire, une formidable armée s'avance et l'on ne doit pas savoir, aussi longtemps que possible, qui fait quoi et qui est au service de qui.

Les PNJ doivent être joués avec soin: ils sont intelligents, leur personnalité contribue à créer une situation angoissante.

Quant à Ang Barad, elle disparaît à jamais dans la tourmente de 1409. Les personnages réussissent à déjouer les plans de Siegbold et à fuir loin des Orques, cela est l'essentiel. Certains PNJ pourront devenir des alliés futurs, ou commanditer d'autres missions; quant à Siegbold, il n'est pas près d'oublier les personnages !



L'HISTOIRE

Le fin mot de l'intrigue est détenu par un personnage de second plan, que les aventuriers rencontrent souvent sans lui prêter attention. Ce manipulateur se nomme Siegbold, studieux élève du Roi Sorcier en les sombres tours de l'Angmar. D'un physique anodin, il est l'espion rêvé, l'infiltrateur né !

Surtout, il possède un talent de suggestion et d'hypnose peu commun. Aussi est-il tout naturellement envoyé en mission lorsque le Roi Sorcier prépare l'attaque du Cardolan. Plan de longue haleine qui débute vers 1400. De par sa position stratégique, Ang Barad est une pièce importante de l'échiquier militaire.

Ses fortifications puissantes empêchent un succès rapide; l'ignorer reviendrait à laisser planer sur les arrières des assaillants un péril considérable (la forteresse peut accueillir 6000 hommes au grand maximum). Or, le Roi Sorcier veut une attaque coup de poing, pour ne pas laisser le temps aux Dunedain d'améliorer leurs positions défensives... il fallait donc employer la ruse...

Les agents déjà infiltrés signalèrent, en 1402, que le capitaine Zeitken (à la flatteuse réputation) allait être nommé commandant en second de la forteresse. Il s'agissait là du couronnement de sa carrière. Or, la même année, le brillant soldat épousait en secondes noces, Elna d'Eketta, nièce du puissant baron d'Arthedain. Zeitken entra ainsi au cœur de l'une des plus grandes familles des royaumes de l'Ouest.

Siegbold sauta sur l'occasion, parvint à se faire engager comme humble domestique, et commença à tisser sa toile. Pour plus de sûreté, Elna devint un pion, un paravent officiel qui pouvait aller et venir à sa guise, voyait et entendait bien des choses, que le "domestique" relatait aussitôt à son maître. De plus, Elna était un sujet facile, qui conservait son libre arbitre tout en exécutant docilement les ordres: elle passait, sans séquelles, de l'état d'automate à l'état normal !

Pendant des années, Siegbold continua son petit jeu, renseignant le Roi Sorcier sur les forces et faiblesses d'Ang Barad, les mouvements de troupes...

Seconde phase, annihiler la résistance lorsqu'il fut décidé que l'offensive débiterait au printemps 1409.

Garod, le gouverneur, tomba subitement malade, mais là, les choses se compliquèrent. Tareg s'aperçut du côté surnaturel du "virus" et Siegbold, par l'intermédiaire d'Elna, dut acheter son silence.

Puis, il fallut l'éliminer lorsque le médecin fut aperçu en train de converser avec Ardariel. Cependant, pas question d'être soupçonné ! Siegbold choisit longuement une plante qui nuirait à la fragile constitution du médecin sans indisposer le reste de l'assistance.

Ensuite, il y avait Holsker. Certes le Seer ne prenait pas garde à un domestique "banal" et "servile", mais sa méfiance, les soins qu'il prodiguait à Garod contraignirent Siegbold à ne plus utiliser ses pouvoirs en permanence. Il fallait se mettre au vert, mais le temps pressait. En effet, les armées d'Orques avançaient à un rythme accéléré; bientôt, ils seraient aux portes de la forteresse...

Roff arriva sur ces entrefaites. Siegbold prit contact avec lui, toujours par l'intermédiaire d'Elna.

Que le "marchand" se contente de soudoyer les mercenaires, il s'occupait du reste ! Mais Roff tomba rapidement; pire, les PJ et Muellin arrivèrent au château ! Siegbold était seul, et la prudence était de mise. Le traître changea alors ses plans: l'hypnose rendrait docile



quelques gardes, qui seraient en mesure d'ouvrir les portes de la poterne (légèrement surveillée) à un petit commando chargé d'éliminer tous ces gêneurs...

En outre, rien n'empêchait Elna de continuer à agir. Elle remplacerait Roff voilà tout ! Wiaga fut donc contacté aisément, appâté par la présence de l'or dans la forteresse (En fait, le convoi n'arrivera jamais !).

Comme il refuse de passer du "bon" côté, il est abattu. Et sa mort provoque une belle anarchie, qui divise un peu plus la garnison.

Muellin ayant été "acheté" restaient les PJ, ces empêcheurs de tourner en rond qui fouillaient partout, et avaient réussi à découvrir le poison camouflé chez l'un d'eux avant la garde ! Il fallait se donner de l'air, et leur fournir un coupable. Puisqu'ils cherchaient une femme, on allait se débarrasser d'Elna, qui n'était plus très utile. Siegbold l'envoya contacter ouvertement les prétendants à la succession de Wiaga. D'après lui, elle serait repérée, interrogée et jugée suspecte.

La tension ambiante redescendrait, et il pourrait à nouveau agir librement. Tout allait merveilleusement bien: ce trouillard d'Holsker en fuite, Muellin neutre, les PJ assassinés dans la nuit... Siegbold se voyait déjà félicité par son maître pour la capture de la forteresse...



CHRONOLOGIE

- Jour 1: Arrivée des PJ à Ragvorn dans la soirée.
- Jour 2: La mission est expliquée aux PJ.
- Jours 3 à 8: Voyage
 - Jour 5: Embuscade du pont
 - Jours 6 à 8: Rencontres possibles avec des Easterlings ou un ranger d'Angmar.
- Jour 9 au soir: Arrivée à la forteresse. Le repas. Conversation Wiaga-Styrko-Muellin.

Nuit du 9

- 22h: Entrevue Muellin / Zeitken.
- 23h: Mort de Tareg.
- 23h 15: Roff rencontre les PJ, un à un.
- 3h du matin: Entrevue Roff / Elna / Siegbold.
- 5h du matin: Mort de Roff (s'il a été pris).

Journée du 10

- 9h / 10h: Réunion. Annonce de la fouille des appartements de chacun.
- 10h: Holsker au chevet du gouverneur.
- 11h 15: Entrevue Holsker / Muellin.
- 12h: Repas. Un homme de main de Roff camoufle le poison dans la chambre d'un PJ.
- 13h 30 / 14h 45: Holsker et Muellin chez Garod.
- 15h: Holsker retourne à ses grimoires.
- 19h: Entrevue Roff / Muellin ou Muellin avec un serviteur sous hypnose, si Roff est hors course. Il accepte d'être neutre.
- 23h: Mort de Zeitken si les PJ ont fait état de leurs découvertes dans la chambre de Tareg.

Journée du 11

- Matinée: Holsker détruit sa bibliothèque et le miroir. Rien d'autres jusqu'au soir. Holsker invisible toute la journée.
- 21h 10: Wiaga quitte l'assistance. Ardariel aperçoit 4 ombres.
- 21h 35: Mort de Wiaga.
- Minuit: Holsker file à l'anglaise.

Journée du 12

- Matinée: Elna visite Taorl, Diuva et Bregor.
- 14h: Un domestique, sous hypnose, envoie un message de Siegbold.
- 1h du matin: Elna (si elle est toujours en course) quitte sa chambre.
- 1h 30: Le commando pénètre dans la forteresse (si le message est arrivé).
- 1h 45: Le commando entre dans le donjon. Siegbold et Elna surveillent les opérations depuis la tour du levant.
- 3h: Assaut des Orques. Il a lieu à 2h 30 si le commando est surpris. Siegbold cherche à se venger des PJ.
- 6h: Evacuation et incendie d'Ang Barad.

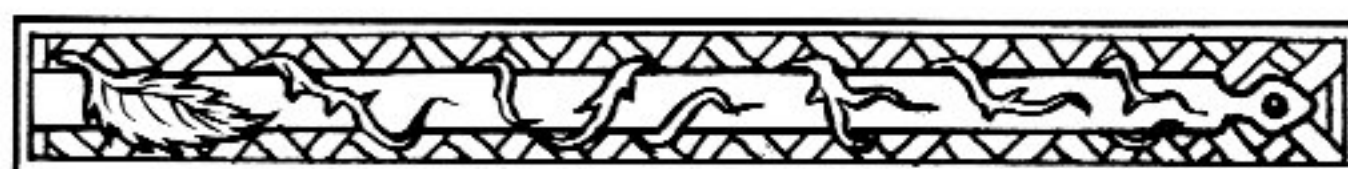
Journée du 13

- Midi: Les Orques entrent dans les ruines de la forteresse.

PNJ

Les caractéristiques offensives et défensives ne sont données que pour les PNJ que les personnages sont amenés à combattre. Pour les autres, seul le background et la description physique sont fournis.

- **Soldats du pont:** N2/3 - Chain, Bouclier - BD 30/35



60 points de coup - AT 13 - Epée courte 50/60 - Lance 50
Arc court 45/55
Rolemaster: AT 13 - Guerrier / Fighter

- **Easterlings**: Voir module "Angmar" ou "Rangers du Nord". Caractéristiques standard.

- **Orkam**: Même chose. Ranger d'Angmar N.11 - Cuir souple camouflé (+ 10) - BD 45 - 120 points de coup - Hache à une main: 98 (Hache +5 Elf Slaying) - Arc composite: 85 - AT 9 - Anneau +2 PP - Torque +5 DB
Listes de sorts: Lois du déplacement (N.10) - Guérisons superficielles (N.5) - Aspects de la nature (N.10) - Lois du son et de la lumière (N.5) - Révélation des chemins (N.10)

18 PP - +20 Direction des sorts - +31 sorts de base
Rolemaster: AT 9 - Ranger - CO 93 - AG 90 - SD 68 - ME 64 - RE 69 - ST 94 - QU 86 - PR 82 - EM 96 - IN 93 - Toutes les listes de base de ranger à N.10 + 2 listes Théurgie libre N.5



- **Zeitken**: 53 ans, Dunadan, 1.78 m, 75 kg, yeux gris, cheveux poivre et sel. Commandant en second de la forteresse, chevalier de Cardolan (N.17).

Son poste est l'aboutissement de 27 années de lutte contre les Orques. Zeitken a servi comme gouverneur militaire de Tharbad, puis comme chef de garnison frontalière avant de se retrouver à Ang Barad. Veuf, il a épousé Elna d'Eketta en secondes noces il y a sept ans. Depuis, ils forment un couple sans histoire et le chevalier entretient d'excellentes relations avec la famille de sa femme, qui lui a fait don d'un manoir en Arthedain.

Homme énergique, juste, courageux, Zeitken est l'homme qu'il fallait à ce poste. Toutefois, complots et intrigues de cour ne sont pas son fort !

Rolemaster: AT 18 - Guerrier / Fighter

- **Elna d'Eketta**: Dunadane, 41 ans, 1.68 m, 62 kg, brune aux yeux bleus. Noble (N.8)

Elna est la nièce intelligente et sympathique de Brog d'Eketta. De par ses origines, elle a suivi une excellente éducation qui fait d'elle la digne épouse de Zeitken.

Passionnée par l'art et les langues, elle aime converser avec les étrangers venus de contrées lointaines. Elle parle elle-même cinq langues (au choix du MJ). Elna est encore très belle, et peu d'hommes peuvent se vanter de n'avoir jamais été troublés par son regard d'azur. Mère modèle, elle s'occupe avec amour de son jeune fils, âgé de six ans. Malheureusement, elle est également le funeste jouet de Siegbold (voir l'histoire). Rolemaster: AT 2.

- **Wiaga**: Northron (Rohir), 33 ans, 1.82 m, 85 kg, blond et borgne. Guerrier (N.13), chef incontesté de 1928 mercenaires Northrons. Coléreux, batailleur, buveur et amateur de femmes, tel est Wiaga. Un Northron solide et fort, au courage incontestable, qui sillonne les terres de l'Ouest pour mettre son épée au service du plus offrant. L'or acquis est vite dépensé mais le mercenaire a tout de même eu la sagesse d'assurer ses vieux jours en achetant une taverne près d'Annuminas. Ennemi farouche de Sauron, il n'a qu'une parole et sa hache se charge d'abattre le parjure ! Il songe cependant à quitter le métier des armes d'ici quelques temps: 16 ans de combat lui suffisent !

Rolemaster: AT 14, Guerrier / Fighter

- **Styrko**: Semi-Orque, 29 ans, 1.71 m, 66 kg, brun au teint de bronze. Guerrier (N.15), chef charismatique de 893 mercenaires divers.

Calme et réfléchi, ce demi-Orque a vu mettre sa tête à prix en de nombreux endroits. Avec l'âge, il renonça à sa vie de brigandage pour constituer une bande de mercenaires, vite devenue l'une des plus renommées du Cardolan. Wiaga et lui ont d'ailleurs déjà fait équipe à deux reprises. D'origine inconnue, il est quand même arrivé à faire l'unité autour de sa personne, sa compétence faisant le reste.

Maître de l'embuscade, il s'est plusieurs fois illustré en exterminant des bandes d'Orques venus piller le royaume. Il voue une haine immense aux Trolls et aux Numénoréens.

Rolemaster: Cuir clouté protégé - AT 13 - Guerrier / Fig.

- **Ardariel**: 2.08 m, 80 kg, Elfe Sylvain, blond aux yeux gris. Guerrier (N.15).

Jadis, il fut un aventurier qui voyagea à travers les Terres du Milieu. Eclaireur chez les uns, archer chez les autres, il éprouva finalement de la lassitude et décida de quitter le continent. C'est alors qu'il rencontra Gareline, une jeune mortelle dont il s'éprit. Les pensées de voyage disparurent et Ardariel se fixa en Cardolan avec sa compagne. Il est forgeron d'Ang Barad depuis trois ans. Peu bavard, il est toujours très surpris par les agissements des humains. Walmor est un excellent ami, en qui il voit le jeune écervelé inexpérimenté qu'il fût il y a longtemps...

Rolemaster: AT 12 - Guerrier / Fighter



- **Walmor**: 1.74 m, 70 kg, brun aux yeux noisette, rural, 25 ans. Guerrier (N.7)

Rien ne le destinait à la carrière des armes, mais il vou-

lait être chevalier ! Alors, il quitta la boutique paternelle et s'en fut à la ville pour s'engager dans l'armée. Piètre cavalier, maladroit et peu endurant, il fit bien rire les soldats ! Aujourd'hui, à force de travail, il est devenu l'égal des meilleurs. Fort et adroit à l'épée, il lui manque un peu d'expérience... Nouvellement muté et promu "lieutenant" à Ang Barad, Halvon l'a pris sous sa protection.
Rolemaster: Cuir rigide protégé - AT 15 - Ranger.



- **Halvon**: Sang mêlé (Nordique / Dunadan), 38 ans, 1.80 m, 84 kg, brun aux yeux noirs. Ranger (N.18).

Fils d'un mercenaire Northron, c'est un coureur des bois qui aime voyager à travers la nature. Constamment en mouvement d'une cité à l'autre, il fut longtemps chargé de réprimer les incursions Orques au-delà de la Mitheithel. Puis, à 26 ans, il acquiert la célébrité et la bienveillance de ses supérieurs en infiltrant l'Angmar: deux années durant, il transmet de précieuses informations sur les armées ennemies. Découvert, il ne doit la vie qu'à la rapidité de sa monture, Trob, à qui il voue depuis une affection sans bornes. Devenu responsable régional de la zone S.E. du Cardolan (avec une trentaine d'hommes sous ses ordres), il a su en faire une bande de rôdeurs d'élite, surnommée les "renards d'Halvon". Muté à Ang Barad depuis deux ans, il s'ennuie ferme et aimerait reprendre sa vie errante, plutôt que de vivre à la forteresse. Sarcastique et amateur d'humour noir, il voit en Walmor un officier plein de promesses...

Rolemaster: Cuir rigide protégé - AT 15- Ranger.

- **Tareg**: Sang mêlé, 1.92 m, 89 kg, rouquin aux yeux bleus, 26 ans. Soigneur / Médecin (N.9).

Fraîchement issu de l'école de médecine d'un maître de Cardolan, il occupe son emploi à Ang Barad depuis quatre années. Eternel distrait, rêveur sympathique, il n'en est pas moins un médecin compétent. Hélas, ses remords tardifs lui coûteront la vie...

- **Holsker**: Dunadan, 1.88 m, 77 kg, cheveux et yeux noirs, 42 ans. Animiste / Seer (N.11).

Froid, hautain et imbu de sa charge, tout ceci n'est qu'une façade. Depuis son enfance, Holsker vit dans la peur: peur de mal faire, de ne pas réussir et, bien sûr, de mourir. La magie est pour lui l'espoir de vaincre cette peur en s'assurant la puissance qui permet la longévité. Originaire d'Annuminas en Arthedain, il fut un élève doué et travailleur, qui, il y a quelques années, approcha même le Palantir d'Amôn Sûl. Ses qualités ne sont pas en cause, mais les circonstances de la vie imposent bien des épreuves.

Face aux derniers événements, quand le masque craquera-t-il ?

(Holsker possède un miroir magique qui permet de refléter l'image de son interlocuteur et de lui parler comme s'il était présent (distance= 10 km / 1 PP). Mais cela nécessite deux miroirs identiques, un seul ne suffit pas...)

Robe (+ 30 DB), protège comme une cote de mailles - DB: 70 - 58 points de coup - Dague: 40 - AT 15 - Direction de sorts 102 - Sorts de base 64 - 19 PP.

Listes de sorts: six listes de Théurgie libre à N.10 (sauf déplacements dans la nature et connaissance de la nature). Théurgie directe (N.10). Purifications (N.10). Créations (N.10).

Rolemaster: Seer / Prophète - AT 12 - Toutes listes de Seer N.10 + 8 listes théurgie libre N.5 - 59 PP - CO 76 AG 86 SD 98 ME 86 RE 97 ST 75 QU 68 PR 83 EM 100 IN 96.

- **Muellin**: Rural, 1.73 m, 69 kg, chatain clair aux yeux bleus, 27 ans. Magicien-mercenaire (N.16). Originaire du Gondor.

Issu d'une famille pauvre, le jeune Muellin fit divers petits métiers jusqu'à l'âge de 17 ans. Se privant de tout, il réunit un petit pécule qui lui permit de faire le voyage Linhir-Pelargir où il retrouva son oncle Jared. Celui-ci, pris de pitié, mais aussi stupéfait par la débrouillardise du jeune homme, accepta de lui venir en aide et lui fit suivre quelques années d'étude. Muellin apprit à lire, écrire, compter; maîtrisa le Khuzdûl et le Sindarin. Désireux de combler un vide qu'il savait grand, il se mit à dévorer les bibliothèques. Jusqu'au jour où, à l'âge de 22 ans, il rencontra un inconnu venant du Sud du Royaume, qui lui proposa d'apprendre "l'art du surnaturel, la maîtrise de l'invisible" comme il disait.

Après avoir pris congé de son oncle, Muellin partit avec l'étranger... Il revint à Pelargir il y a deux années.

On le voit souvent à présent en compagnie de cinq ou six autres compagnons, tous porteurs de l'étoile d'argent à 4 branches sur leur cape noire. Certains les nomment les "fauves" ou encore "les chiens de guerre".



En réalité, il s'agit d'une association de chasseurs de primes et de mercenaires, une élite restreinte bien structurée, avec ses bases secrètes, ses indices, sa hiérarchie et son code d'agissements.

"Célèbres" en Gondor, ils viennent à présent s'illustrer à l'Ouest... Muellin est un homme mûr de caractère, enrichi par une vie difficile. Méfiant, observateur, il s'emploie souvent à dissimuler sa puissance: ceux qui l'ont sous-estimé ne sont plus de ce monde...

D'un abord austère, il n'en est pas moins sympathique et agréable.

On ne lui connaît aucune relation dans la région. Spécialiste du combat rapproché, et du couteau lancé.

Rolemaster: Cuir souple protégé comme - AT 16 - 93 PP Archmage (Rolemaster companion 1) - Toutes listes d'Arcane de base à N.10 sauf Ethereal Mastery N.20 & Mana Fires N.20.

- **Roff**: 43 ans, Dunadan, 1.69 m, 77 kg, crâne dégarni, yeux noirs. Rogue / Scout (N.9).

Un méchant de l'histoire, mais plus ridicule que dangereux.

Au départ petit voleur à la tire, assassin du dimanche, il se fit recruter par un agent d'Angmar à l'âge de 28 ans. L'autre était un requin qui le manipula, si bien que Roff ne put bientôt plus reculer s'il voulait s'en sortir vivant. Contraint et forcé, il exerça sa profession d'assassin avec talent pendant dix ans encore. Riche, mais âgé, il laissa tomber le garrot et le poignard, et l'Angmar lui confia de petites missions diplomatiques. Craintif, Roff se révéla obéissant, et plus malin que prévu.

Sous sa couverture de marchand, il parcourt l'Ouest à la recherche de renseignements. En cas de combat, même s'il a encore de beaux restes au couteau, le bedonnant espion s'en remettra à ses deux "gorilles".

Ceux-ci le protègent...et le surveillent. De caractère insignifiant, Roff est bavard et rusé. Il sait feindre et mentir à merveille !

Cuir souple - DB 25 - Points de vie 76 - Epée longue (+10): 99 - Dague: 74 - Bottes de déplacement silencieux (+10 dissimulation).

Rolemaster: Rogue / Larron - AT 7 - CO 83 - AG 82 - SD 62 - ME 70 - RE 86 - ST 81 - QU 93 - PR 63 - EM

88 - IN 91

- **Les "gorilles"**: Un Dunlanding et un rural, peu loquaces, et féroces ! Guerriers (N.7) employant occasionnellement le poison.

Cotte de mailles - Bouclier - DB 40 - Points de vie: 98 et 101 - G1 Hache à une main: 110 - G2 Epée longue: 102 + Arc long: 86 - AT 13.

Rolemaster: Guerrier / Fighter - AT 13.

- **Siegbold**: 1.65 m, 59 kg, sang mêlé (Dunlanding / Northron), brun aux yeux bleus. 35 ans, magicien-hypnotiseur au service d'Angmar (N.12).

Robe (+15 DB) - DB 65 - Points de vie 74 - Epée courte: 69 - Direction des sorts: 117 - Sorts de base: 76 (14PP: 12+2).

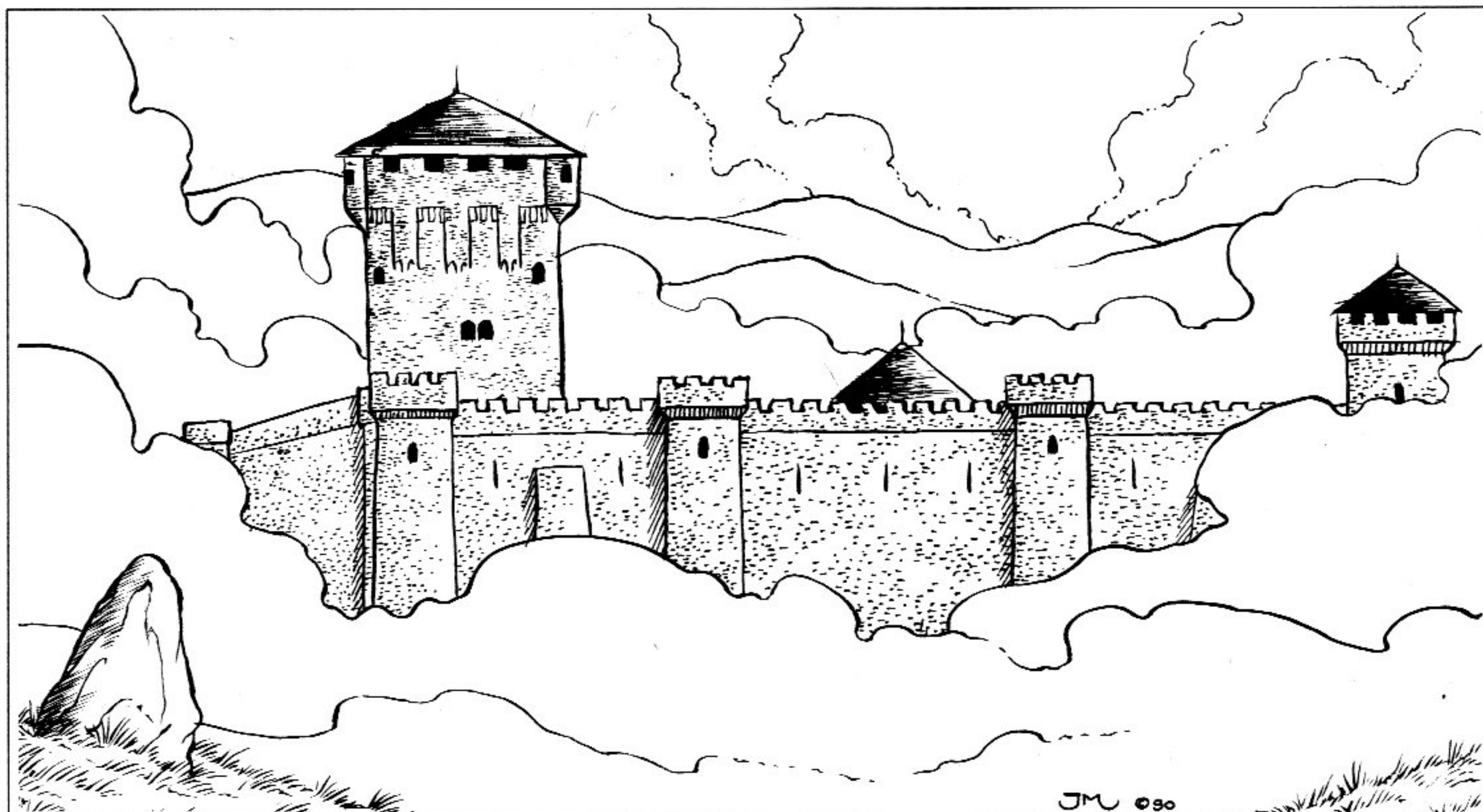
Listes de sorts: Main essentielle (N.10) - Lois de l'essence (N.10) - Illusions (N.10) - Maîtrise des esprits (N.10) - Lois des sorts (N.10) - Perceptions essentielles (N.10) - Voies de la lumière (N.10) - Liaisons supérieures (N.10) - Voies du feu (N.10).

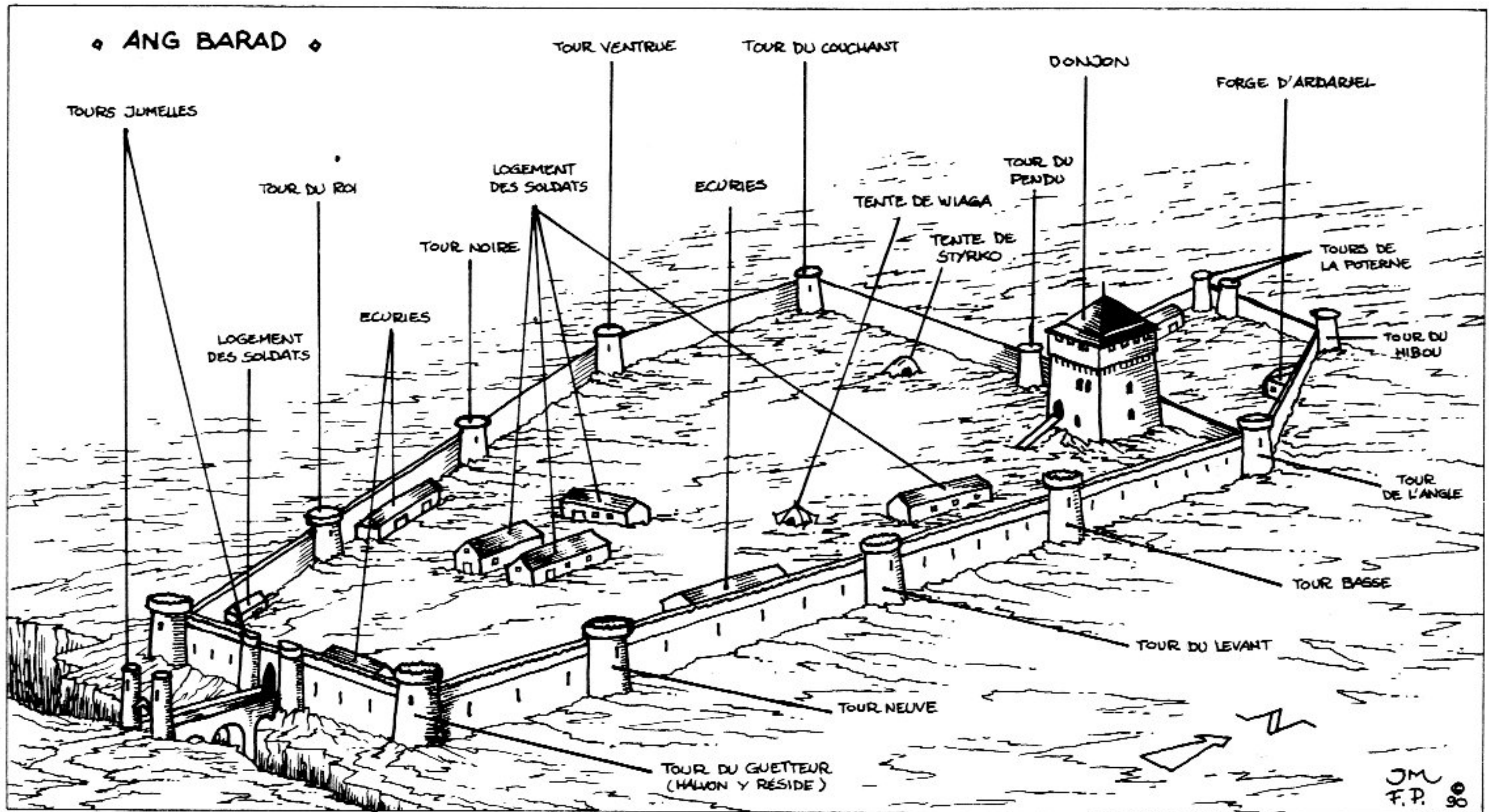
Le background est en partie raconté dans l'intrigue, je n'y reviens pas.

Rolemaster: Mentaliste maléfique - Robe protégée comme AT 18 - Toutes listes de mentaliste N.10 + 6 listes Mentalisme N.5 - 66 PP - CO 77 AG 64 SD 86 ME 93 RE 101 ST 79 QU 71 PR 98 EM 94 IN 99.

- **Les assassins**: Rogue / Scout / Assassins - Cuir rigide - DB 25 - N.4 - 68 points de coup - Epée large 70 / Dague 62 - 1 liste de sorts (Essence) Voies de la lumière (N.4) - 4 à 6 PP - Sorts de base 36 - Direction de sorts 11.

Rolemaster: Scout / Assassins (Nightblade) - AT 7 - 1





Ang Barad ("la Tour de Fer")

La puissante forteresse doit son nom à la haute tour de pierre grise, seul vestige de l'ancien château élevé par les Dunedain au 2^e A. Cette tour sert actuellement de Donjon et domine de 40 m les plaines environnantes. Le reste de la forteresse a été bâti de 650 à 715 3^e A., et demeure l'une des plus puissantes fortifications du Cardolan. Sa haute enceinte a jusqu'ici dissuadé toute attaque frontale... En temps de paix, Ang Barad abrite 650 à 800 hommes, chargés de maintenir l'ordre dans la zone frontalière Sud-Est. Ce chiffre peut être aisément triplé en temps de guerre (2/3 fantassins, 1/3 cavaliers). Le gouverneur militaire est nommé directement par le Roi et ne dépend que de lui.

Le Donjon

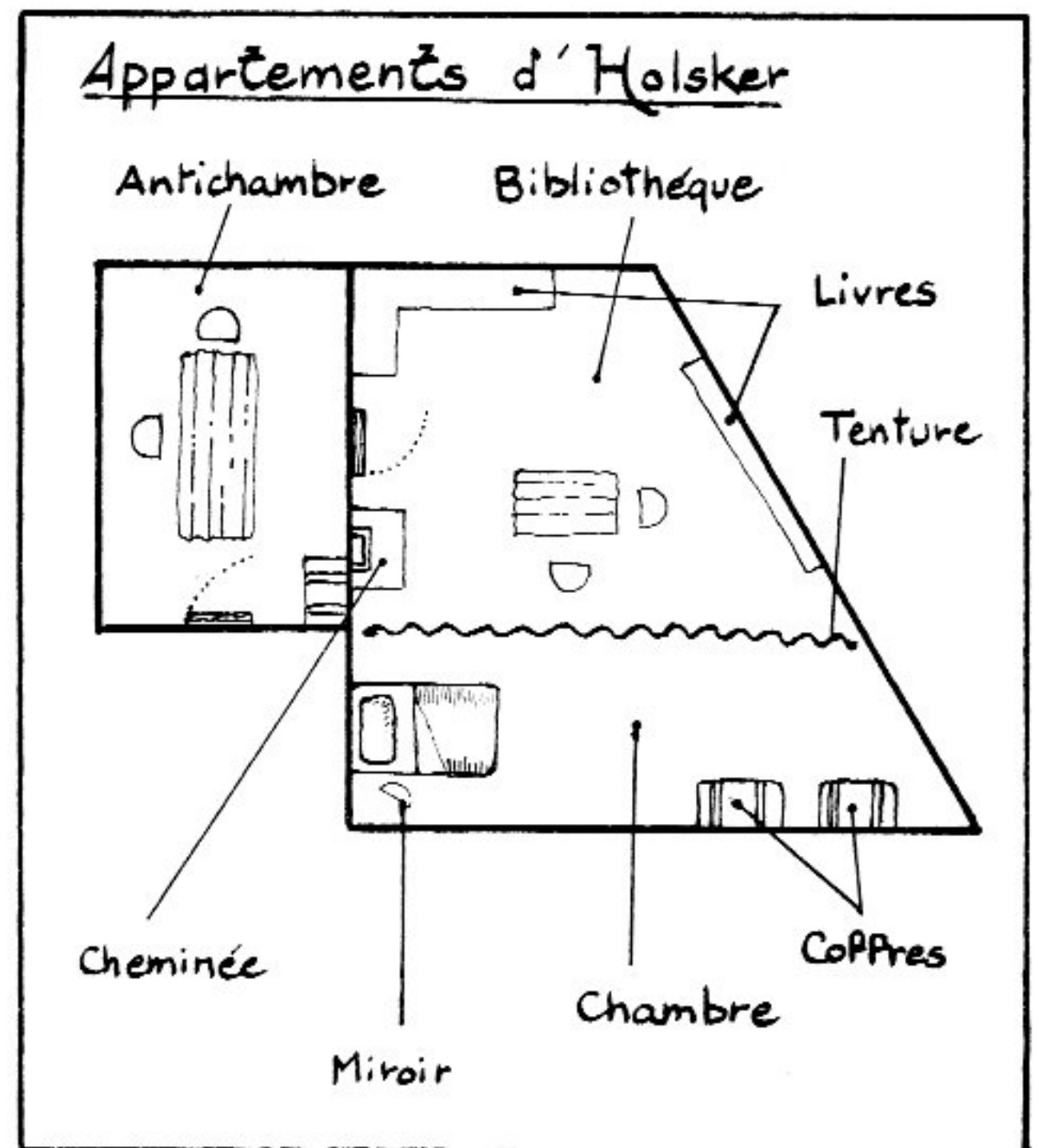
- **2 sous-sols**: l'un est réservé aux cachots, le second mène au souterrain (9 km de long, qui ressort en plaine campagne).

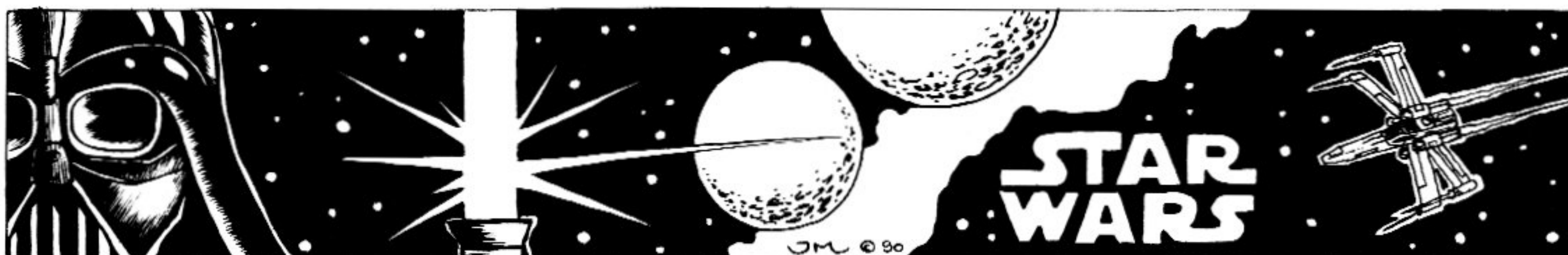
- **Le rez de chaussée**: Magasins de vivres. On y accède depuis le 1^{er} étage, près des cuisines.

- **Le 1^{er} étage**: On y accède par une rampe inclinée. Ce sont les logements des vétérans de la garnison, des cuisines et des dortoirs. On y trouve les bureaux des officiers, dont celui de Walmor.

- **Le 2^e étage**: Logements des visiteurs (plusieurs chambres), une bibliothèque, Tareg réside ici.

- **Le 3^e étage**: Appartements du gouverneur de la forteresse, de Zeitken, Elna et Holsker. L'élite de la garnison veille sur les personnalités. La salle d'apparat se trouve également à cet étage.

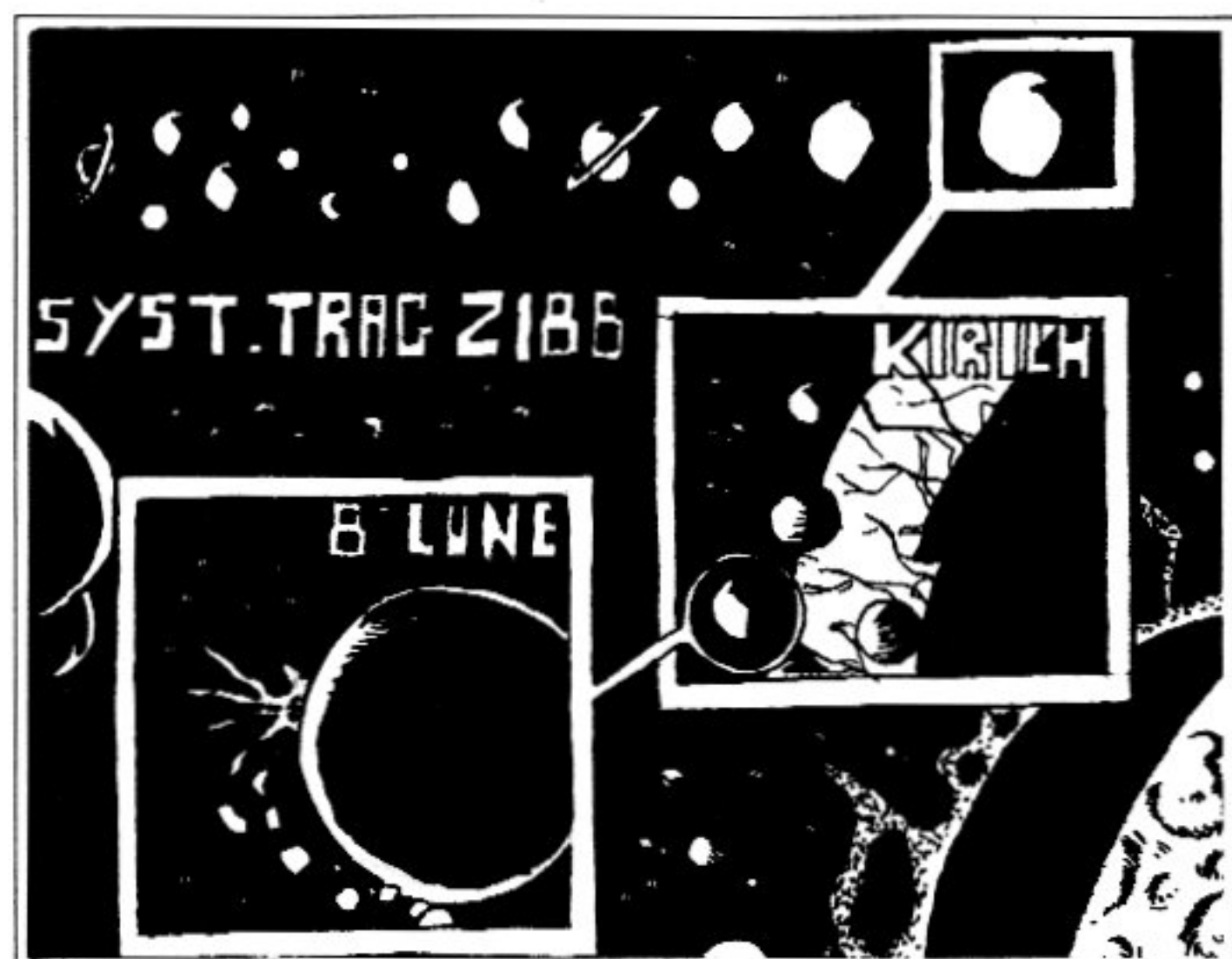




Providence

Texte de Jean-Michel Ringuet, illustrations de Jean-Marc Emy

Voici une aide de jeu pour Star Wars (mais adaptable à la plupart des jeux à thème "space opéra") qui décrit un repère de pirates interstellaires. Haut-lieu s'il en est pour les intrigues, les traffics, les combines de tout ordre et foisonnant d'une multitude de personnalités picaresques, héroïques ou redoutables. Quelques idées de scénarios vous sont proposées à la fin, mais vous pouvez aussi directement utiliser cette cité de la flibuste comme point de ralliement ou lieu de passage pour vos joueurs.



COMMUNIQUE IMPERIAL n 87331.84 B

Destinataire : Sa Majesté Impériale Palpatine

Expéditeur : Colonel Viyenah des Renseignements Impériaux

Objet: Le repaire de pirates du système Tragan nommé Providence.

Votre Majesté,

Vous trouverez dans ce communiqué le rapport de la mission que vous m'aviez confié voici plusieurs mois, soit enquêter sur le mystérieux refuge appelé Providence et sur lequel bien des rumeurs alarmantes couraient.

Cette mission n'a pas été facile à remplir car, comme vous le soupçonnez, Providence est un repaire de Pirates, un port-franc abritant la lie de toutes les galaxies, les pires hors-la-loi, bandits, coupe-jarrets et truands que l'on ait vu depuis des années.

Voici plus en détails ce que j'ai découvert...

LA FUITE DES BATIIV

Comme vous n'êtes pas sans le savoir, il existait il y a quelques années dans le système Khuiumin (F34-G) une très importante base de pirates renégats à l'Empire qui mettait en péril le nouvel ordre instauré par votre Majesté.

Cela jusqu'à ce que deux vaisseaux de classe Victoire de notre valeureuse Flotte ne réduisent à néant les Eyytymmin Battiiv comme ils se nommaient eux-même.

Néanmoins, et malgré l'efficacité avec laquelle l'action a été menée, il semble qu'une poignée de ces hors-la-loi parvint à prendre la fuite à bord de vaisseaux gravement endommagés. Leur chef était un certain Omin, un être vicieux et cruel, d'une folle témérité.

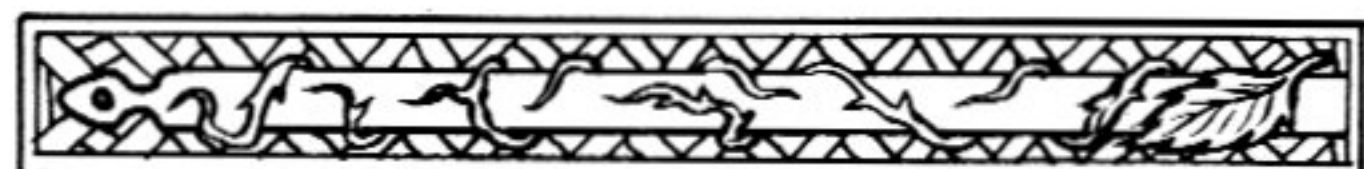
Cette flotte de vagabonds depennés et traqués finit par atteindre le système Tragan (Z18-B) situé sur la Bordure Extérieure, derrière le fameux Nuage Stellaire de Bekkra. Là ils se mirent en orbite autour d'une des lunes de la planète géante Kirilh. Les propulseurs spatiaux s'éteignirent à tout jamais, les transporteurs s'immobilisèrent dans le champ gravitationnel et les Battiiv disparurent de la mémoire des hommes.

Il semble pourtant que les pirates réussirent tant bien que mal à survivre et qu'ils furent rejoints plus tard par d'autres renégats. Ce qui avait été leurs vaisseaux devint une base spatiale qu'ils perfectionnèrent et agrandirent. Mais cette petite colonie n'aurait jamais prospéré s'il n'y avait eu la caractéristique très particulière de la lune dont le champ les avaient capturé.

En effet ce petit astéroïde sans atmosphère possède un pouvoir magnétique très fort; quand il se combine à celui de Kirilh, cela produit des perturbations magnétiques d'une ampleur étonnante.

Ainsi tous les senseurs, les détecteurs et les systèmes de navigation des vaisseaux spatiaux sont inopérants à l'approche de Providence. Cela ne gêne pas outre mesure les corsaires qui, il faut le reconnaître, sont des experts en matière de pilotage et peuvent se débrouiller quasiment les yeux fermés, sans besoin d'instruments.

Mais cette particularité n'était pas pour faciliter une découverte impromptue par nos patrouilleurs ni même par un quelconque autre vaisseau civil qui, en général, évitent ce secteur. Pendant des années Providence put se développer en toute impunité et accueillir tous ceux qui fuyaient la justice Impériale. Bien des rumeurs couraient au sein de notre organisation quant à l'existence d'une base pirate importante quelque part dans la galaxie mais nous manquions de renseignements précis pour orienter nos recherches.





Par chance, et comme vous le savez déjà, la capture du vaisseau pirate Styx et de son équipage sur Tatooine nous permirent d'obtenir ces informations.

LE SYSTEME TRAGAN Z18-B

Le système Tragan, composé de quinze planètes, fut découvert et exploré il y a déjà quelques décades mais très vite abandonné et oublié car il n'offrait ni planète habitable ni même de ressource exploitable. Il fut dûment répertorié mais plus personne ne se rendit jamais sur une de ces planètes.

La plus grande des quinze est la déjà citée Kirilh, une géante gazeuse rouge dispensant une chaleur importante et d'orbite assez instable. Elle ne compte pas moins de dix huit lunes situées dans une sorte d'anneau de type saturnien composé d'astéroïdes en faible densité. La lune choisie par les pirates est de dimensions modestes, dépourvue de toute atmosphère et très active magnétiquement.

Providence est située sur la face obscure de cette lune (qui présente toujours le même côté à Kirilh) échappant ainsi au bombardement thermique et radio-actif de la planète rouge.

L'approche de la base des pirates est rendue très difficile par les astéroïdes errants de la ceinture et par le fait que les pilotes ne peuvent se fier à leurs ordinateurs mais uniquement à leur expérience (Manoeuvre difficile / 20 à très difficile / 30)

PROVIDENCE, REFUGE DES RENEGATS

La base pirate n'a rien de conventionnel en apparence: c'est un assemblage hétéroclite et complexe de carcasses de vaisseaux soudés à des modules de survie, des containers, des soutes secondaires aménagées et toutes sortes d'autres rebuts.

L'oxygène, la lumière et l'électricité sont fabriqués par les moyens les plus divers, les plus hétéroclites et surtout les plus dangereux ! Un mouvement tournant imprimé à la structure, accompagné de quelques générateurs gravifiques bricolés permet d'obtenir une pesanteur moyenne.

Le fait que tout cela fonctionne depuis des années est un miracle en soi !

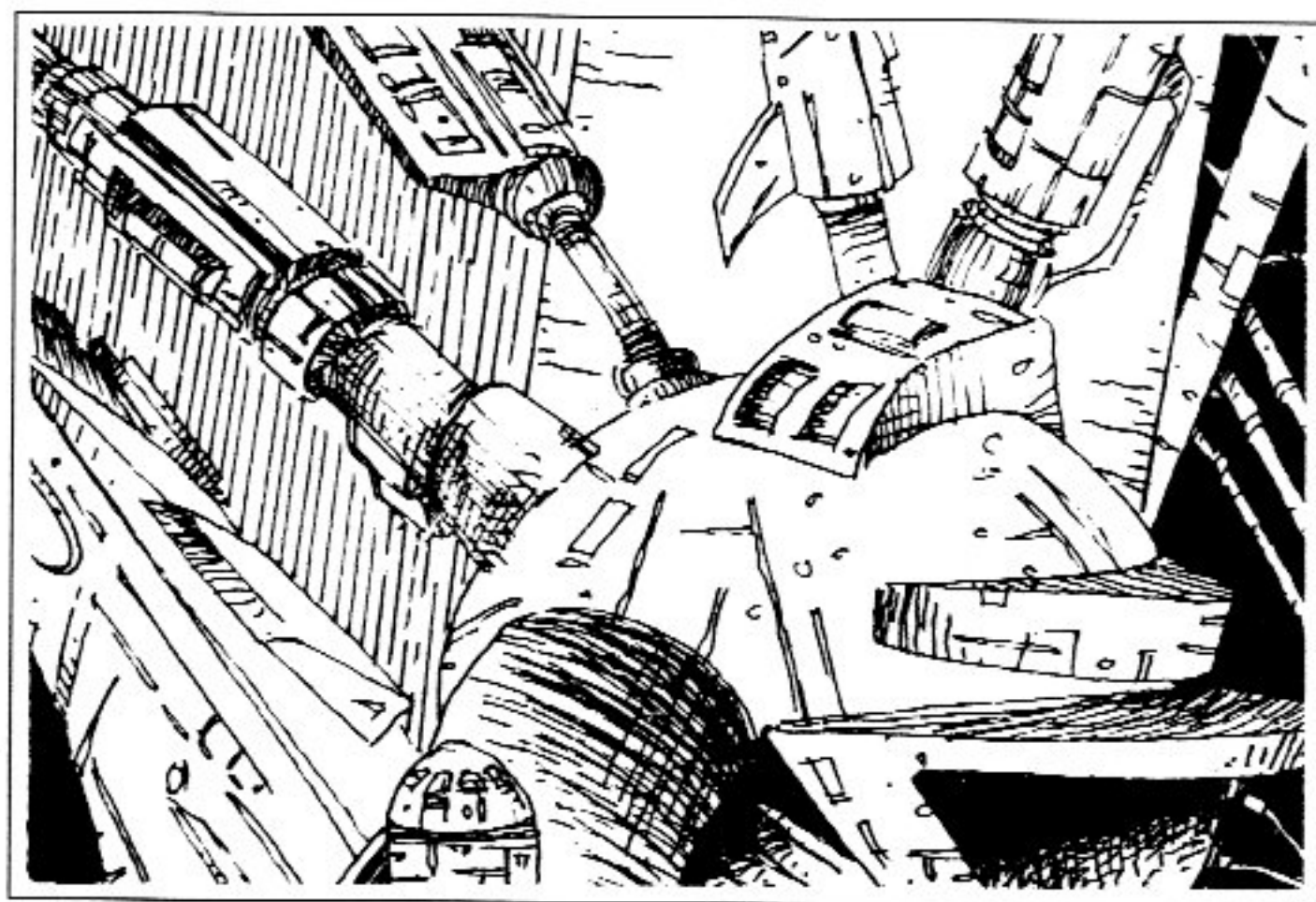
La base dépend totalement de l'extérieur pour ce qui est de la nourriture, quoique quelques cultures hydroponiques de champignons soient faites par les Sullustains sur place.

L'eau provient de l'extraction des blocs de glace trouvés sur les astéroïdes environnants. Mais ce qui fait vraiment vivre ce système c'est avant tout le butin rapporté par les pirates eux-mêmes. Il semble que Providence soit pour ces renégats à la fois un refuge pour échapper à nos patrouilleurs Impériaux, et une base de départ où ils peuvent obtenir du carburant, réparer leurs navires et panser leurs plaies avant de repartir mener leur vie de rapines.

Cet équilibre fragile pourrait être mis à contribution dans l'éventualité d'une tentative de destabilisation.

Mais revenons plus en détails, si vous le permettez, sur la structure même de Providence. Je vous l'ai déjà dit la construction de la base est branlante, rencontre des problèmes d'étanchéité et de régularité par rapport aux contraintes subies, mais il semble que les hors-la-loi s'en soit bien accoutumés; ils ont arrangé l'intérieur selon leurs propres idées (anarchiques il est vrai) et l'ont morcelé en divers "quartiers", comme une véritable cité.

Je me permettrai de vous présenter ces différents quartiers avec quelques précisions intéressantes.



La coupole

cette structure hémisphérique de plusieurs mètres de haut est le lien central de tout le complexe. Ce morceau de métal provient d'un radôme militaire. On a creusé dans ses flancs des sortes de salles réparties sur cinq niveaux, un peu au hasard. On y accède par un assemblage de passerelles branlantes et de cordes.

Là se situent les "boutiques" de Providence. Des escrocs y vendent ou y troquent le produit des vols et les cargaisons pirates qui sont ici écoulées en petite ou en grosse quantité.

On peut y trouver virtuellement tout ce que l'on cherche, et plus particulièrement tout ce qui est illégal (armes, substances, objets...).

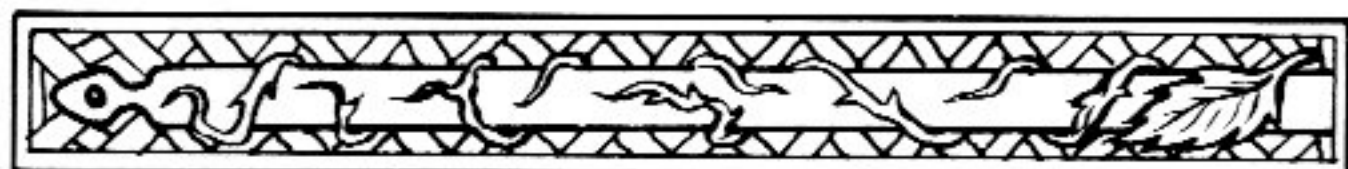
Bien sûr rien d'organisé dans tout cela, rien de fixe, tout y est arbitraire, et des affrontements, souvent armés ne sont pas rares. Les "commerçants" (généralement des humains mais aussi des Quarrens et quelques Jawas) sont des parasites, des intermédiaires inutiles dont la seule occupation est de se rendre indispensable (ceci bien sûr signifiant "profit").

Ils sont assistés de droïds pour la gestion et la traduction des langues, et trafiquent généralement avec un fournisseur attitré.

Leurs boutiques ne leur appartiennent en rien, et il est courant qu'elles changent de mains très souvent.

Le racket semble être une institution, les vols et la violence sont journaliers.

Malgré cela il semble que les trafiquants vivent très bien et amassent rapidement un pactole qui leur permettra de quitter Providence et de s'installer tout à fait honorablement sur une planète tranquille.





Le chateau

Ce que les pirates appellent le château est une ensemble de coursives, couloirs, cellules, sas, salles des machines et postes de pilotage reconvertis en habitations, décorés avec le mauvais goût barbare qui les caractérisent. Cet ensemble hétéroclite, grouillant, empuanté et mal éclairé est habité principalement par les hommes du capitaine Ferd et de ses lieutenants, un des plus grands ruffians que l'Empire ait jamais compté. Tout ici est très policé, très hiérarchisé sur un mode quasi-tribal. La plupart des pirates y vivent avec leurs femmes, et y entassent leur butin.

La meilleure image que l'on puisse en donner est celle d'une caverne d'Ali Baba, enfermée, dans laquelle se cachent bien plus de quarante voleurs !

Un lieu en tout fort dangereux pour ceux qui ne sont pas de l'équipage de Ferd.

Les hangars

Ce sont dans ces soutes soudées les unes aux autres que la plupart des corsaires entreposent leur butin avant de l'écouler. Ce sont des Quarrens, réputés pour leur loyauté et leur probité, qui se chargent de réceptionner et de garder ces marchandises marquées du sceau de leurs propriétaires.

Personne ne peut normalement pénétrer dans les hangars, si ce n'est les Quarrens eux-mêmes et quelques-uns des Gamoréens qu'ils emploient (ceux-ci sont en effet désintéressés). Bien sûr nombreux sont ceux qui tentent de s'introduire et qui, parfois, réussissent à en ressortir avec des objets dérobés, mais plus nombreux encore sont ceux qui perdent la vie dans les pièges secrets et mortels qui truffent les passages étroits et encombrés des hangars.

Les Quarrens ont une grande réputation de sûreté et sont respectés par tous les hors-la-loi de Providence.

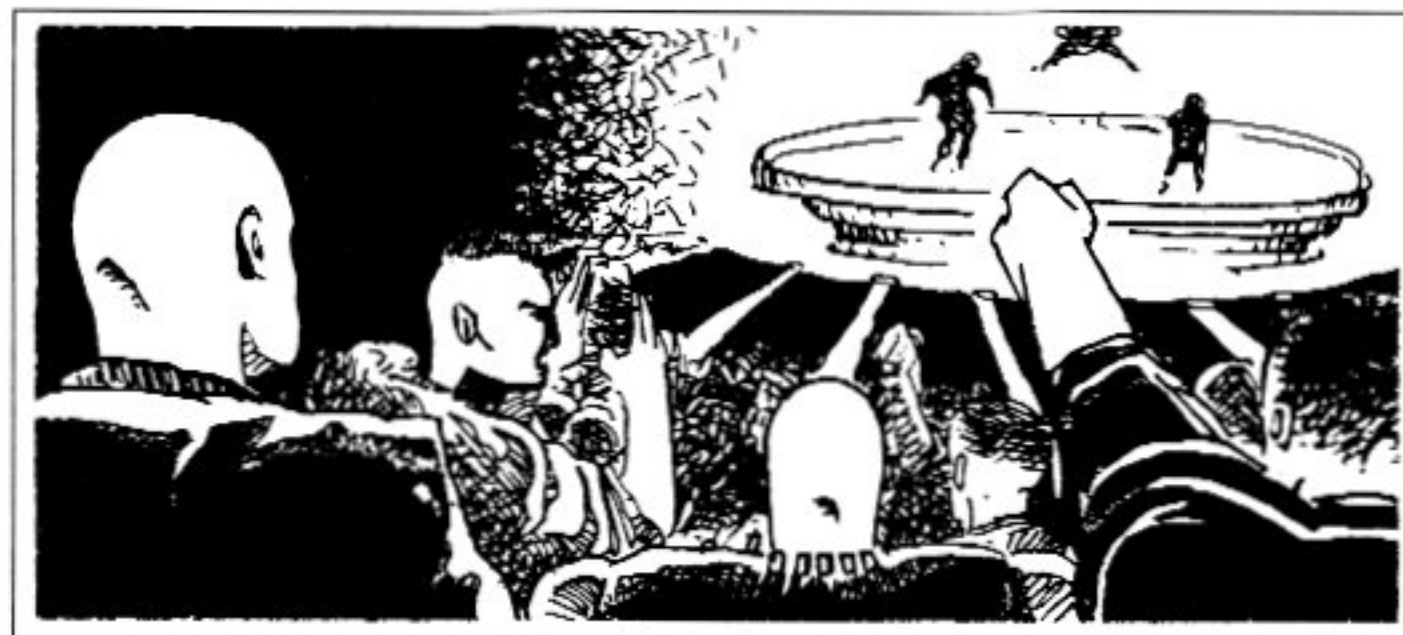


L'arene

Ce vaste espace circulaire, bordé de gradins bricolés à partir de la tuyauterie d'une corvette corellienne, sert (et il sert souvent) à de nombreux combats organisés par les pirates.

Ces jeux, très populaires car il sont le support de paris, sont soit des règlements de comptes organisés entre membres d'équipage, soit des affrontements provoqués entre prisonniers et diverses créatures plus ou moins

sauvages. Les habitants de toute la base viennent assister à ces combats qui se déroulent au moins une fois par semaine.



Le repaire des Morlings

Dans l'épave d'un yacht calamarien vivent les morlings, une race d'extra-terrestres humanoïdes belliqueux, originaires de la planète Morda et dont nous savons assez peu de choses. Néanmoins vous trouverez plus loin un rapport plus précis sur cette race.

Le vaisseau a été plus ou moins aménagé en une sorte de fourmilière géante, pleine de passages étroits et de salles biscornues dans lesquelles il faut parfois ramper. Là vivent les primitifs morlings, en petits clans, festoyant, se bagarrant et se vautrant dans les immondices.

Ce secteur est le plus redouté de tout Providence, et personne ne s'y rend jamais à moins d'y être obligé ou d'être très bien armé. La punition dégelée atteint souvent les quartiers les plus éloignés.

Personne n'aborde jamais aux appontements des morlings et ceux-ci ne les entretiennent d'ailleurs pas.

Les arcades

Dans chaque port pirate il y a un quartier des plaisirs; celui de Providence est nommé pudiquement les Arcades et se situe dans les flancs d'un vieux cargo reconverti.

Bars, tripôts, cabarets, maisons de passes s'alignent (ou plutôt s'empilent) sur plusieurs niveaux. Une foule de prostituées de toutes races, des pick-pockets et des petits trafiquants s'y pressent en une foule compacte.

C'est un des lieux les plus animés, les plus dangereux et les plus cosmopolites de Providence.

Les prostituées forment une sorte de caste avec leurs lois, leurs chefs et leurs territoires.

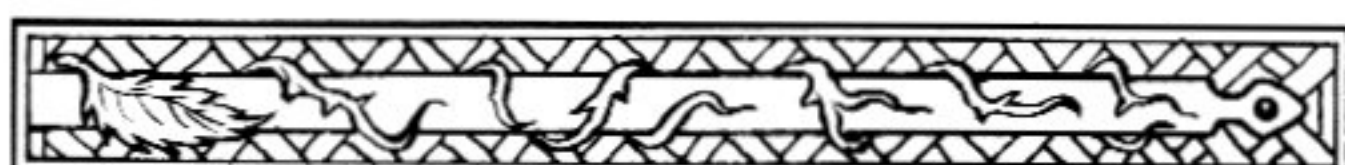
Les docks spatiaux

Le principal point d'appontage pour les vaisseaux qui arrivent sur place, c'est celui des docks. Dans ce cargo restructuré aux formes nettes et géométriques se trouvent toutes sortes d'ateliers techniques dirigés par des Sullustains.

Ceux-ci sont devenu des experts en électronique et en mécanique avancée et bricolent à peu près n'importe quel équipement avec à peu près n'importe quoi.

Il est ahurissant de voir ce qu'ils sont capables de fabriquer...tant que l'on a l'argent pour les payer.

Les sullustains sont connus pour leur bonhomie mais



ils savent parfaitement se défendre et faire valoir leurs droits quand il s'agit de leurs possessions. Il n'hésitent pas à repousser à coups de batons les importuns, plus particulièrement les jawa chapardeurs de l'équipage de Ferd.

Les docks sont toujours le lieu d'une activité fébrile grouillant de vie et d'agitation à n'importe quelle heure du cycle diurne ou nocturne, et plus particulièrement lorsque les sullustains sont sur un projet d'ampleur comme la réparation ou la transformation d'un vaisseau.

La corvette

Dans cette vieille corvette corellienne en passe de désintégration totale mais tout le temps rafistolée et bricolée, vivent les hommes de l'équipage de Pete Vandhaar, le mythique pilote surnommé le gaucher. C'est un endroit cosmopolite et composite, très peuplé mais assez accueillant. On s'y livre aussi à beaucoup de trocs et de nombreux débits de boissons sont installés au coin des coursives ou dans les logements des propulseurs depuis longtemps démontés.

De la musique résonne toujours dans les couloirs, et l'endroit serait plutôt agréable si ce n'était les fréquentes bagarres et les individus douteux qui fréquentent ces lieux.

Le capitaine Vandhaar y règne en maître mais ne se montre pas aussi tyrannique que son homologue, Ferd. Cette divergence de comportement est sujet de fréquents affrontements entre deux hommes mais aucun n'a encore conduit à une véritable guerre qui serait fatale pour Providence.

UN EQUILIBRE PRECAIRE

Il est bien évident que la cohabitation de tant de races et de tant de gens peu habitués à obéir à aucune loi, ne va pas sans poser problème, et à l'époque de la création de la base il y eut des guerres, des complots et du sang. Les capitaines et les chefs voulaient régner sans partage sur tout et sur tous, mais sitôt un homme était-il installé sur le trône, qu'éclatait une révolte avec encore plus de violence et encore plus de morts, laissant les équipages si affaiblis que le premier capitaine à aborder Providence

en prenait possession.

Finalement, et cela peut sembler étonnant pour des esprits si frustrés, les pirates parvinrent à un accord: ils procédèrent à l'établissement des quartiers et choisirent un chef pour chacun. Ces représentants furent appelés à sieger lors de conseils pour y discuter des décisions à prendre. S'établissait ainsi à Providence une sorte de démocratie, régime contestable qui ne mène, votre Majesté, qu'à une inéluctable anarchie.

Malgré cela le système semble fonctionner et même si les assemblées sont houleuses, les corsaires parviennent généralement à s'entendre.

Biensûr il y a souvent des guerres larvées et des combats entre partis opposés, mais l'on établit toujours une trêve avant que les choses ne deviennent trop graves. Chaque chef dirige son quartier comme il le souhaite, faisant régner une loi qu'il a lui-même établi et dont certains points sont souvent contestables (comme l'autorisation de manger de la chair humaine dans le quartier des morlings !). Je décrirais plus en détails chacun de ces chefs à la fin de mon rapport.

TOUT EST A VENDRE

Ce qui sans nul doute permet à Providence de vivre c'est l'afflux constant de biens provenant des cargaisons pillées par les hors-la-loi.

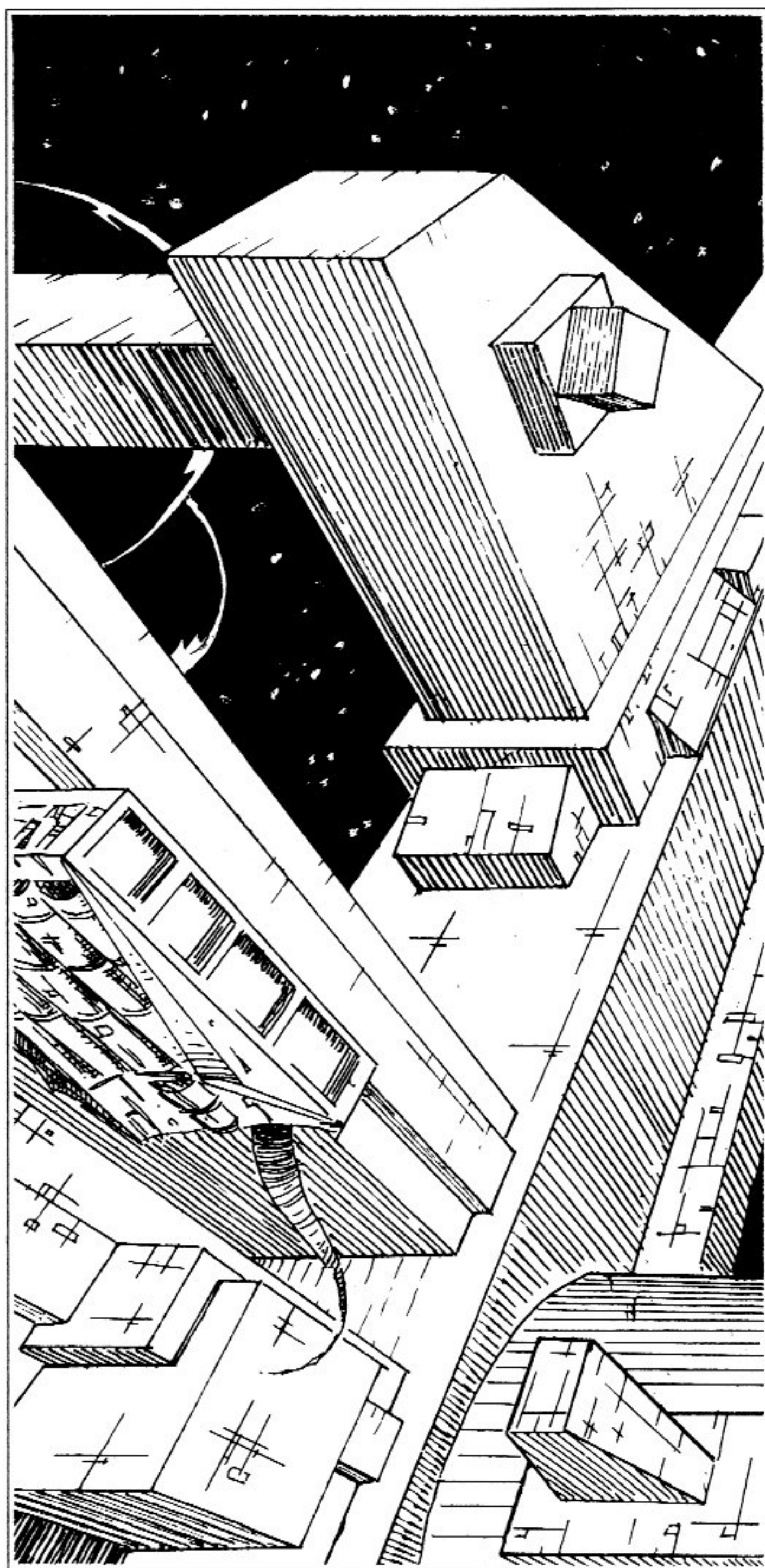
Ces marchandises de tout ordre sont à l'origine d'une intense activité commerciale (fonctionnant essentiellement, faut-il le rappeler, sur le système de troc) faisant la richesse de certains intermédiaires habiles, et assurant la subsistance des pirates.

On peut trouver tout ce que l'on souhaite sur Providence, et essentiellement les marchandises dont la vente a été déclarée illégale dans l'Empire: armes de guerre, drogues exotiques, droïds aux programmations souvent defectueuses, et équipement technologique modifié.

Comme nous l'avons déjà vu au sujet de la coupole, ce trafic est le centre de Providence. Mais il est un point sur lequel je ne me suis pas étendu et que je souhaiterais ici développer. Cet afflux constant de matériel prohibé, et souvent de provenance militaire, est une source inespérée d'approvisionnement pour la ré-



bellion. Ils viennent ici en nombre pour y acquérir toutes sortes de choses destinées à la destabilisation de l'Empire. Et si au début ils n'étaient que quelques uns, ils sont maintenant plusieurs dizaines à organiser un trafic régulier. Ainsi au sein même de cet antre de bandits, sévit une engence pire encore, toute préoccupé d'affermir cette rébellion honnie. Cela suffirait seul à motiver une surveillance accrue de cette base pirate.



UN ETONNANT MELANGE DE POPULATION

Les races les plus diverses et les plus exotiques se rencontrent sur Providence. Bien sûr les humains s'y trouvent en majorité (quasiment 60 % de la population), principalement dans la coupole et dans les équipages des capitaines Ferd et Vandhaar.

Ils sont les meilleurs pilotes, les marchands les plus rusés et les plus fieffés gredins et ils ne cèdent en cruauté qu'aux moilings.

Il faut noter aussi que les prostituées des Arcades sont pour la plupart de race humaine.

Les sullustains arrivent immédiatement en second sur cette liste (25%); ils font partie des équipages humains ou travaillent sur les docks. Ils sont considérés comme d'excellents techniciens, de bons pilotes et des marchands passables. Les humains les apprécient en général et ce sont eux que l'on voit le plus souvent en leur compagnie. Leur nature débonnaire en fait un des peuples les plus pacifiques de Providence.

Le nombre de quarrens présents n'est pas non plus négligeable (08%), même s'ils se cantonnent dans les hangars où ils répertorient et surveillent les cargaisons avant qu'elles ne soient écoulées. Ils forment une communauté fermée qui ne se mélange pas aux autres races, mais chacun leur reconnaît un étonnant respect à la parole donnée.

Les morlings semblent eux toujours plus nombreux qu'ils ne le sont vraiment (04%).

En fait tout le monde les craint un peu et les détestent car leur comportement brutal et vulgaire n'est pas pour les rendre plus sympathiques. A cause de cela, et pour d'autres raisons, ils sont plus ou moins confinés dans leur repaire et en sortent très rarement. Les 03% restant de cette population mélangée sont composés de jawas, de gamoréens, de droïds assassins (équipage de Ferd), de mon calamari, de twi'leks et de wookies (équipage de vandhaar), plus une poignée d'extra-terrestres étranges dont je n'ai pu déterminer l'origine.

Le plus étonnant dans tout cela c'est que toutes ces races (à l'exception peut-être des morlings) cohabitent remarquablement bien, même si les frictions dégénèrent parfois en bagarres, ne se comptent plus.

LES PERSONNALITES DE LA CITE PIRATE

Le capitaine Almar Varangi Ferd

Le capitaine Ferd est un homme d'une cinquantaine d'années, colossal, extrêmement grand et musculeux, à la léonine chevelure d'un roux cramoisi et aux épaisses moustaches. Habituellement vêtu comme un chasseur de primes (avec le crâne de Mo'ork, son blason, cousu sur ses manches et sa poitrine) et coiffé d'une casquette de colonel de l'armée impériale, il ne se sépare jamais de son pistolet-blaster lourd Blastech 8000. Ses deux gardes du corps gamoréens et leurs lourdes hallebardes, ne le

quittent pas un instant non plus.

Ferd est un homme brutal, impulsif, volontiers dominateur, tyrannique et même dictateur. Il règne sans partage sur son équipage nombreux, condamnant à mort ceux qui manquent à sa loi. Ses hommes l'admirent et le craignent à la fois, car il faut reconnaître que c'est un individu vulgaire et répugnant, il ne se comporte pas moins avec brio et fait montre d'intelligence et de ruse dans les situations les plus difficiles.

Finalement le capitaine se révèle être un homme de terrain, habile et sachant se sortir de toutes les situations, mais il abuse trop du pouvoir qui lui est donné pour pouvoir être vraiment aimé.

Les gens sensés ne font jamais confiance à ce gredin qui ne désire qu'une chose: accroître son pouvoir. Nos fichiers nous apprennent peu de choses sur cet homme; il semble qu'il soit d'origine corellienne et qu'il ait servi, au moins pendant un temps, dans notre glorieuse flotte (ses qualités de meneur d'hommes proviennent probablement de cette éducation) avant de devenir pilote de cargo.

Mais cette vie trop tranquille a dû lui peser et il très vite devenu un pirate, un de ces ignobles coupe-jarrets, détrousseurs, pillards de l'espace. Son âge avancé prouve qu'il a été jusqu'ici malin pour échapper aux couteaux de ses compagnons et à la potence qui l'attend sur plus de vingt planètes. Sa tête est mise à prix dans toute la galaxie.

Ferd s'est fait une spécialité des attaques de navires marchands et de diverses installations planétaires, quand il ne pratique pas l'esclavage.

Il procède généralement avec brutalité et fait abattre tous les prisonniers qui lui sont inutiles. Son équipage compte la plus belle équipe de forbans qui se puisse voir; soudards bestiaux, corsaires traîtres et soldats félons en constituent la plus grande part.

Il semble que Ferd soit un des ennemis attitrés de Solo (maudit soit-il !) après une affaire de cargaison perdue. Cet élément pourrait se révéler précieux à l'avenir.



Le capitaine Pete Vandhaar "Le Gaucher"

Radicalement différent de Ferd, Vandhaar est un homme à la fois plus jeune et plus souple. Il a un visage fin, une moustache tombante, des cheveux bruns et longs, blanchis sur les tempes et des yeux d'un vert clair et pénétrant. Il a perpétuellement sur le visage un air cynique, vaguement méprisant; et toujours vissé au coin des lèvres un fin cigarillo. Ses vêtements sont ceux d'un pilote, veste de cuir cousue de badges, pantalon rayé et

bottes montantes en cuir synthétique. Sur sa hanche gauche il porte habituellement un holster avec un blaster lourd et il n'oublie pas de glisser un vibro-lame dans sa botte.

Né sur Therpsis, une petite planète minière, le gaucher est un aventurier, un contrebandier qui n'aime rien moins que le danger... et l'argent. Il a bourlingué dans tous les coins de la galaxie et connaît par coeur tous les bouges les plus innomables. Plaisantin, bavard, escroc et impétueux, il a une personnalité néanmoins tourmentée.

Souffrant d'une enfance difficile, privée de la présence d'un père, il compense cette mélancolie en jouant au héros, en adoptant un comportement parfois suicidaire comme s'il avait forcément quelque chose à prouver.

Il reste toutefois beaucoup plus sympathique et sociable que bien des capitaines corsaires, mais aussi opportuniste et toujours intéressé.

Son équipage compte de nombreux Twi'leks et quelques wookies, ainsi que de nombreux renégats et chasseurs de primes reconvertis. Ces hommes ne sont pas plus recommandables que ceux de Ferd, mais ils sont en tout cas beaucoup plus loyaux et jamais inutilement brutaux.



Akrim, chef Morling

Avant de détailler Akrim je donnerai quelques précisions sur la race mineure à laquelle il appartient.

Les morlings sont originaires de la petite planète Morda située dans les confins de la galaxie. Sur cette petite planète d'épaisses et sombres forêts couvrent les terres émergées, la température est basse (le soleil orange est loin et ne parvient pas toujours à percer la couche nua-geuse).

Là se sont développés des créatures humanoïdes au corp velu et à la face fort semblable à celle d'un loup ou d'un grand chien aux oreilles pointues. Les morlings vivent en clans primitifs, en tribus de chasseurs qui habitent dans des cavernes ou des terriers. Ils sont particulièrement belliqueux, cruels et traîtres.

Ayant récemment découvert (ou plutôt ayant été découvert) par des civilisations de niveau technologique avancé, ils sont adaptés aux armes modernes, aux vaisseaux spatiaux, mais ils n'ont jamais su en tirer parti, considérant tout cela comme de la sorcellerie.

Ainsi ils sont rapidement devenus des pillards et des pirates, parmi les pires qui se puissent compter. Nos différentes missions de pacifications sur Morda n'ont eu pour l'instant aucun résultat.

Cette race est une des plus immondes qui se puissent voir: ils sont sales, bestiaux et préoccupés d'une seule chose, acquérir une meilleure place dans la hiérarchie du clan. On sait qu'ils consomment à l'occasion de la chair humaine et il est étonnant de voir avec quelle rapidité ils

ont su adopter tout ce que la technologie actuelle offre en matière d'armement.

Leur langue est faite de grondements et de consonnes dures, difficilement prononçables par une gorge humaine. Akrim est un morling typique, trapu, solide, recouvert d'une fourrure brune et avec un faciès lupin au museau écrasé. Ses mains et ses pieds sont griffus. Il est habituellement vêtu d'un blouson de pilote orange vif, d'un pantalon en cuir de Doog (de sa planète natale) et de grosses bottes en plastique moulé. Il porte autour du coup quantités d'amulettes et de talismans et à la ceinture un solide bâton de guerre (sorte de masse d'armes redoutable) et un blaster lourd du type employé par nos stormtroopers.

Akrim a un goût tout particulier pour l'alcool et il est ivre la plupart du temps.

En tant que chef du clan il siège au conseil, mais n'y prend pas une part active. Les morlings sont trop redoutés et haïs pour que quelqu'un se préoccupe de leur avis.

Quoiqu'il en soit il faut considérer Akrim comme une bête féroce et se tenir toujours le plus loin possible de lui.



Vii Corvii

Chef des sullustains et maître mécanicien de Providence, Corvii est un personnage vieux et respectable, habituellement vêtu d'un manteau d'étoffe de sullust constellé de poches et de compartiments remplis d'outils et portant le bonnet de cuir traditionnel.

Autrefois brillant pilote d'une bonne dizaine de vaisseaux recherchés pour contrebande, Corvii, avec l'âge, s'est penché plus sur l'aspect technique que physique du pilotage. Il est ainsi devenu l'un des meilleurs mécaniciens du moment et il en éprouve quelque fierté.

Vii Corvii est un être calme et réfléchi, moins bavard que ses congénères, mais d'une grande autorité quand le besoin s'en fait sentir.

Il est respecté par la plupart des autres chefs de Providence et son avis, quand il s'agit de questions techniques, est vivement recherché.

Coralya

Les prostituées, humaines et extra-terrestres des arcades se sont donné pour chef Coralya, une femme d'une trentaine d'années aussi belle que dangereuse.

Brune, les cheveux généralement coiffés en queue de cheval, et habillée d'une façon provocante, elle n'en est pas moins solide et agile et ses deux vibro-lames sont toujours dans leurs gaines fixées sur ses avant-bras.



Elle sait se défendre et s'imposer, même face à ces hommes brutaux et paillards et fait toujours valoir ses droits. C'est pour cette raison qu'elle est respectée mais aussi secrètement haïe par ceux qui n'ont pas obtenu ses faveurs ou qui l'ont défié.

Née sur la planète Dantooine, elle a très vite mené une vie d'aventurière, une vie qu'elle s'est réellement choisie et cela a forgé son caractère. Rares sont ceux qui osent lui tenir tête. Son autorité est incontestée dans les arcades.

Meg Kelpito

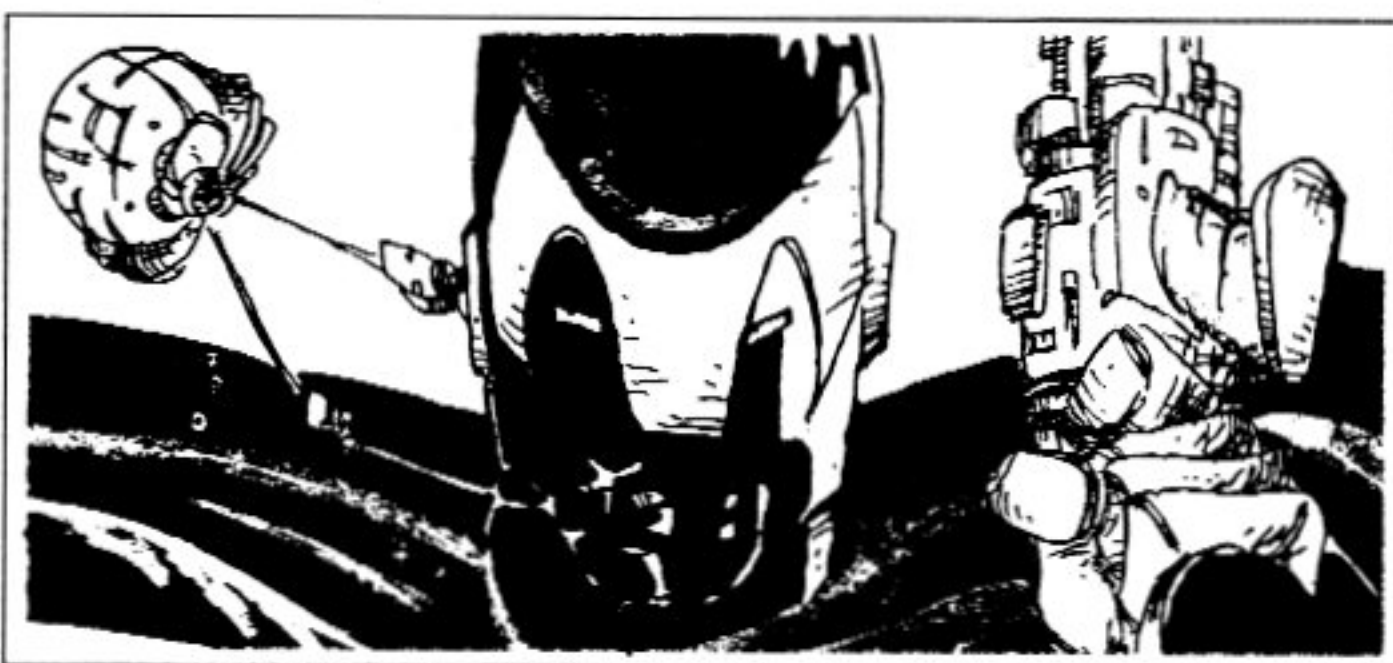
Le chef des hangars et le représentant des quarrens est l'honorable et silencieux Kelpito. Toujours revêtu de la robe noire traditionnelle à son peuple, c'est un être posé et lent, complètement énigmatique.

Comme tous les quarrens il semble en permanence absorbé et mélancolique, indifférent à ce qui se passe autour de lui. Ses décisions sont le plus souvent empreintes d'une grande sagesse mais elle sont rares.

Dans l'ensemble personne ne se mêle aux quarrens et se limite à des rapports purement formels avec eux.

Ils semblent utiles à la communauté mais bien incompréhensibles.

Nous n'avons aucun renseignement précis sur Kelpito dans nos fichiers, mais il se pourrait qu'il ait été un disciple de Seggor Tels (voir à ce sujet le guide de Star Wars p 78).



Le Spectre

Celui que tous appellent le Spectre est en fait un droïd assassin apparemment très ancien. Il a une apparence monolithique, absolument effrayante, de type humanoïde et est entièrement peint en noir.

Ses yeux minuscules (des caméras à haute résolution)



brillent d'une lueur rouge des plus démoniaques.

Le Spectre est une sorte de géant ténébreux, silencieux et implacable. Un canon-blaster est intégré dans son bras droit et une lance-missile dans sa poitrine.

Il semble que le Spectre soit un Executionner de type 898, un de ces premiers modèles prototypes mis au point au temps de la Vieille République, utilisés pour les missions très difficiles et tout particulièrement efficaces.

Néanmoins il semble que celui-ci ait une programmation très complexe et probablement erronée car il est impossible de déterminer qu'elle peut être sa mission.

Personne ne sait où il passe la plupart de son temps, personne ne sait où il se cache; de temps en temps on entend le grondement sourd de son générateur interne et on le voit sortir de l'obscurité, marchant implacablement vers quelque mystérieux objectif. Parfois aussi il abat un homme et curieusement personne ne tente rien contre lui car les pirates, êtres superstitieux, imaginent que c'est une sorte de châtement divin que la victime avait mérité.

Devin

La créature mystérieuse qu'on appelle Devin apparaît comme un être humanoïde revêtu d'une grande cape de cuir fauve cousue de talismans et autres colifichets, le visage noyé dans l'ombre d'un capuchon et dissimulé par une gros respirateur, les mains entourées de bandelettes et portant un grand bâton surmonté d'un crâne humain.

Devin s'exprime avec une voix suraigue et annonce régulièrement des événements à venir, sous formes de bribes, de phrases bredouillées et énigmatiques, mais qui étrangement se produisent toujours.

Ces événements peuvent être complètement anodins ou bien de très grande importance et nul ne peut savoir quand Devin va faire ses prédictions.

Il apparaît brusquement quelque part et il se met à "faire des prophéties" comme disent les pirates; mais la plupart du temps il reste caché dans un recoin à dormir, à méditer ou à guetter peut-être, aussi apathique qu'un vieux tas de chiffons.

Ce sont ces crises visionnaires qui parfois l'agitent et le font sortir de son trou. Les pirates ont une très grande peur de lui.

Ils ne l'approchent jamais, mais écoutent avec une très grande attention tout ce qu'il peut dire. Ensuite ils passent des jours à essayer de comprendre ses paroles, à les commenter et à en tirer des conclusions.

En fait, et aussi incroyable que cela paraisse, Devin est un des principaux éléments qui déterminent la vie et la politique de Providence..

En manière de conclusion

Voici votre Majesté dans ce rapport succinct tout ce qu'il est utile de savoir sur ce repaire de hors-la-loi du système Tragan.

Dans l'attente de nouveaux ordres.

Votre dévoué colonel Viyenah

IDEES D'AVENTURES

Providence peut être intégrée comme élément de décor à votre campagne de Star Wars, mais elle peut aussi devenir le cadre principal (ou secondaire) d'un de vos scénarios. Pour vous faciliter le travail et vous donner des idées sur la façon de jouer cette cité corsaire, vous trouverez ici quelques synopses que vous pourrez exploiter et développer à votre choix.

Le fugitif

Un ingénieur corellien de première importance pour ses travaux sur de nouveaux propulseurs hyper-spatiaux, a disparu alors qu'il devait rejoindre l'Alliance Rebelle. En fait, poursuivi par des unités impériales, l'ingénieur a été obligé d'aborder Providence avec son petit vaisseau pour s'y cacher un moment.

Mais son navire a été très vite démantelé par les sulustains et le fugitif se trouve prisonnier de force sur la base.

Ce sera aux PJ de le retrouver et de le ramener, alors que des espions de l'Empire ont noyauté des équipages pirates et tirent les ficelles dans l'ombre pour mettre la main sur l'ingénieur.

Mission spéciale

Les PJ sont envoyés sur Providence pour s'y procurer du matériel.

Mais voilà qu'une des concubines de Ferd a la mauvaise idée de venir tourner autour de l'un d'eux.

Le capitaine pirate fou-furieux bloque alors leur vaisseau et les traque sur toute la base pour les tuer.

Aux PJ de trouver aide et soutien auprès des autres flibustiers pour échapper à Ferd et à ses hommes et quitter finalement Providence avec leur vaisseau, l'équipement désiré (et peut-être la concubine...).

Un scénario idéal si on veut de l'action mais aussi beaucoup de role-playing.

Alors que dans l'ombre guette le Spectre qui, brutalement, vient de se trouver un nouvel objectif.

Guerre sur Providence

Après une légère avarie les PJ sont obligés d'accoster à Providence pour y faire des réparations et ils tombent dans une situation explosive:

les différents équipages sont sur le point de se faire la guerre. Avec l'arrivée de Margon le Rouge, le capitaine Ferd a décidé de prendre le pouvoir. En fait manipulé par des espions impériaux il s'apprête à mettre à feu et à sang la cité, ouvrant ainsi toute grande ses portes aux troupes d'assaut de l'Empire qui attendent en orbite lointaine.

Mais voici que Devin annonce que les PJ seront les sauveurs de la cité !

Guerres, complots, trahisons et luttes de pouvoir en perspective pour vos joueurs qui ont intérêt à avoir les épaules solides !



Capitaine Ferd

Taille: 2.10 m
Sexe masculin
Age + de 50 ans.

DEXTERITE	3D+2
- Arme blanche	5D
- Blaster	7D
PERCEPTION	3D
- Commandement	8D
- Escroquerie	7D
- Jeu	6D+1
SAVOIR	2D
- Illégalité	7D
- Langues	6D
VIGUEUR	4D
- Combat MN	7D+2
- Résistance	8D
MECANIQUE	3D+2
- Astrogation	6D+2
- Canons	8D
- Pilotage	8D+1
TECHNIQUE	3D
- Rép. répulseurs	4D
- Rép. vaisseaux	6D

Age + de 70 ans

DEXTERITE	2D
- Arme blanche	3D
- Blaster	3D+1
- Esquive	4D
SAVOIR	1D+1
- Illégalité	3D
- Technologie	5D
MECANIQUE	3D
- Astrogation	5D
- Canons	5D
- Ecrans	6D
- Pilotage	7D
PERCEPTION	2D
- Commandement	5D
- Marchandage	6D
VIGUEUR	2D
- Résistance	4D
TECHNIQUE	2D
- Prog. R. Droids	6D
- Prog. R. Ordin.	6D
- Rép. répulseurs	8D
- Rép. vaisseaux	8D+1

Pete Vandhaar

Taille: 1.83 m
Sexe masculin
Age: 34 ans

DEXTERITE	3D
- Blaster	7D+1
- Esquive	6D
SAVOIR	2D
- Race ET	5D+1
- Systèmes P.	6D
MECANIQUE	4D
- Astrogation	6D+2
- Canons	5D+2
- Pilotage	8D
PERCEPTION	3D
- Commandement	5D+1
- Escroquerie	7D
- Jeu	6D
VIGUEUR	3D
- Combat MN	6D
- Résistance	4D
TECHNIQUE	3D
- Rép. droids	5D
- Rép. vaisseaux	7D

Coralya

Taille: 1.75 m
Sexe féminin
Age 32 ans

DEXTERITE	3D+2
- Arme blanche	6D
- Blaster	7D+2
- Esquive	7D
SAVOIR	3D
- Langage	5D
MECANIQUE	2D+1
- Répulseurs	3D
PERCEPTION	4D
- Commandement	6D+2
- Dissimulation	5D
- Escroquerie	8D
- Marchandage	7D
VIGUEUR	2D+2
- Combat MN	4D
TECHNIQUE	2D+1
- Médecine	4D
- Sécurité	6D

Morling

DEXTERITE	2D
SAVOIR	1D
MECANIQUE	1D
PERCEPTION	3D
VIGUEUR	4D
TECHNIQUE	1D

Akrim

Taille: 1.80 m
Sexe masculin
Age: 25 ans approx.

DEXTERITE	2D
- Arme blanche	5D
- Blaster	4D+1
- Esquive	5D
SAVOIR	1D
- Illégalité	3D
- Survie	5D
MECANIQUE	1D
- Canons	6D
- Pilotage	5D+2
PERCEPTION	3D
- Commandement	4D
- Discrétion	5D
VIGUEUR	4D
- Combat MN	7D
- Escalade / saut	6D
- Résistance	8D
TECHNIQUE	1D
- Rép. vaisseaux	3D

Meg Kelpito

Taille: 1.80 m
Sexe masculin
Age inconnu

DEXTERITE	2D
- Blaster	3D
SAVOIR	1D+2
- Bureaucratie	3D
- Cultures	2D
- Illégalité	4D
- Technologie	5D+1
MECANIQUE	2D
- Ecrans	3D
- Répulseurs	4D
- Vaisseaux	4D+1
PERCEPTION	2D+1
- Commandement	3D+2
- Escroquerie	3D
- Marchandage	5D
VIGUEUR	2D+1
- Combat	3D
- Résistance	4D
TECHNIQUE	1D+2
- Rép. répulseurs	3D
- Rép. vaisseaux	2D+1
- Sécurité	3D

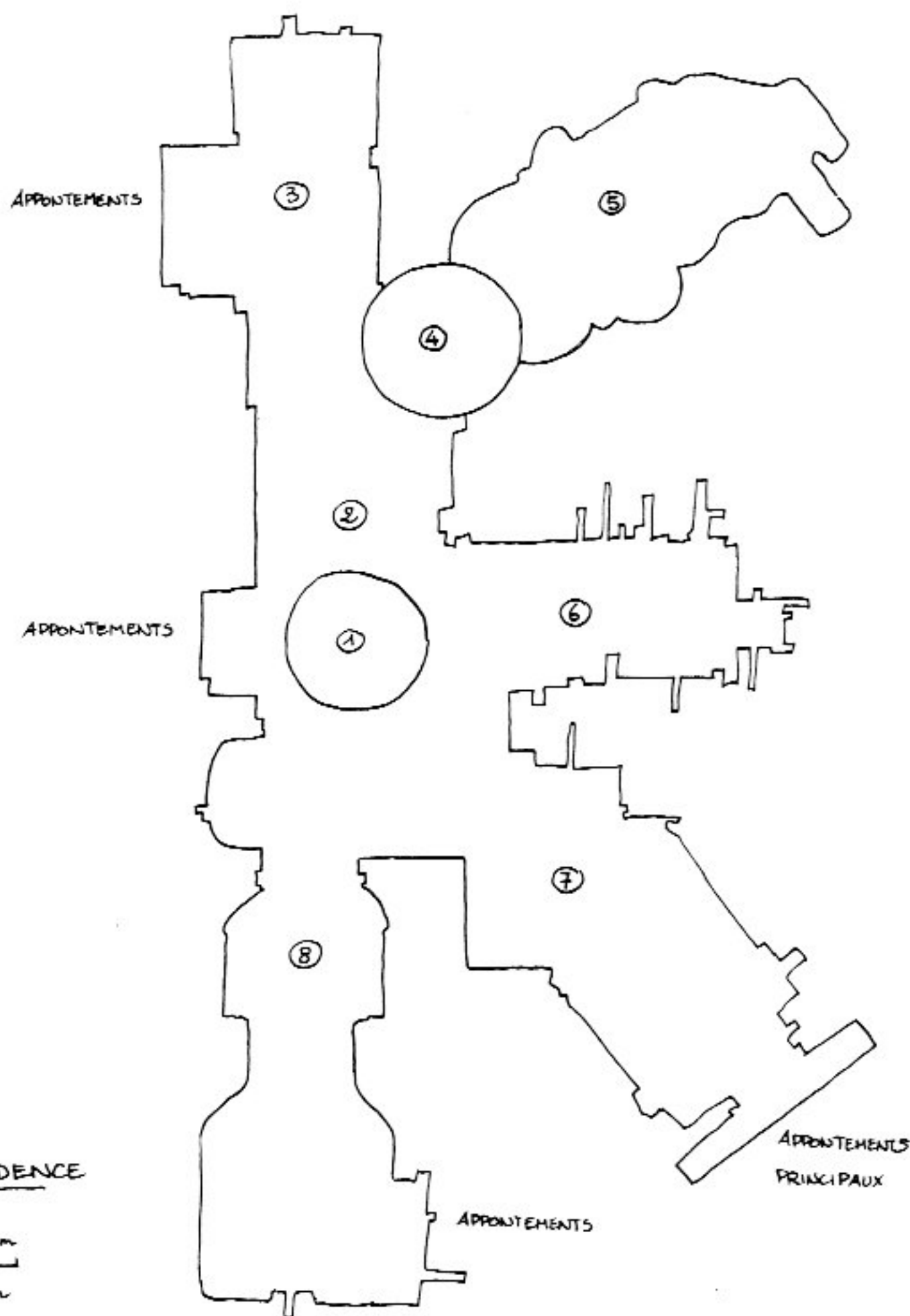
Le Spectre

Taille: 2 m

VIGUEUR
Compétences:
- Blaster
- Recherche

Armes:

- Canon-blaster	Dom. 7D
- Lance-missile	Dom. 8D



L'autre façon de concevoir un magazine



Sommaire du N°2

Cyberpunk

Un regard sur les coulisses de l'espionnage au XXI^e siècle, avec toutes les informations nécessaires pour créer de nouveaux personnages et concevoir des scénarios dans un cadre original et passionnant.

L'Appel de Cthulhu

Ou tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur certains livres maudits sans avoir osé le demander...

Berlin XVIII

Un long scénario qui permettra aux Falkampts de découvrir un monde sordide et luxueux où évoluent télévangélistes et riches industriels.

Warhammer

Un scénario où les fils d'un complot se nouent pour livrer une ville paisible à la noire influence du chaos.

La Religion Nordique

Un article complet sur ces puissantes divinités qui ont inspiré plus d'un artiste et plus d'un créateur, et un panthéon pour votre univers médiéval-fantastique.

La Table Ronde

Le choc des lances et des armures éveille toujours dans le cœur de l'amateur de médiéval fantastique les tournois épiques et les affrontements dans la lice. Voici un système détaillé qui vous permettra de simuler et d'intégrer dans vos parties de Légendes (ou du jeu de votre choix) les tournois courtois.

Star Wars

Un scénario un peu particulier puisqu'il se déroule à un âge où l'Empire n'étendait pas encore sa ténébreuse domination sur l'univers. Il vous permettra de découvrir de nouveaux aspects de ce jeu dans un huis-clos terrifiant.

Sortie du N°2 fin décembre